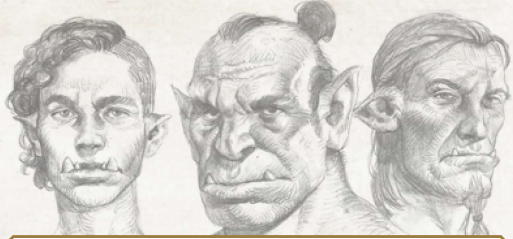


CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



DEMI-ORC

NOM DU PERSONNAGE

VOIE DU PEUPLE :

DEMI-ORC

1. Impressionnant : +3 à tous les tests d'intimidation. De plus, dans le noir total, le demi-orc voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

2. Talent pour la violence : choisit une capacité de rang 1 de barbare ou guerrier.

3. Critique brutal : sur une attaque au contact améliore de 1 la zone de critique (19-20) et si critique, +1d4° DM.

4. Attaque sanglante (L) : Att au contact, +1d4° DM à chaque round suivant jusqu'à ce que la cible soit soignée (L). Non cumulable.

5. Colosse : le demi-orc augmente ses valeurs de FOR et de CON de +1.

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

MAX



DÉS DE RÉCUPÉRATION

TYPE DE DÉ

MAX

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA

PIÈCES D'ARGENT

JOUEUR

NIV.

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI		
CON		
FOR		
PER		
CHA		
INT		
VOL		

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT.

DEFENSE

ARMES

ATTAQUE

DM

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

FAMILLE

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES TOTAL NIVEAU

CONTACT

FOR

DISTANCE

AGI

MAGIQUE

VOL

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



ELFE HAUT

JOUEUR _____

NIV.

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FOR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PER	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VOL	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FAMILLE _____

PROFIL _____

IDÉAL HÉROÏQUE _____

TRAVERS _____

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU	
CONTACT	<input type="text"/>	<input type="text"/>	FOR
DISTANCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	AGI
MAGIQUE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	VOL

NOM DU PERSONNAGE

VOIE DU PEUPLE :

ELFE HAUT

1. Lumière intérieure : l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles est considérée comme de la pénombre. +3 à tous les tests d'érudition (INT) et artistiques (CHA).

2. Force d'âme : immunisé à la peur et au sommeil magique. Reçoit aussi un bonus égal à son rang en cas de test opposé d'attaque magique pour résister à un sort.

3. Talent pour la magie : choisit une capacité de rg 1 de magicien ou d'ensorceleur, qui peut être utilisée en armure sans pénalité. Ou choisit une capacité de rg 2, mais le sort ne peut être lancé en armure.

4. Immortel : l'elfe n'a besoin que de la moitié du repos, de la nourriture ou de la boisson d'un humain normal pour être en pleine forme. Il est immunisé aux effets des poisons et des maladies.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs d'INT et de VOL de +1.

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

MAX



DÉS DE RÉCUPÉRATION

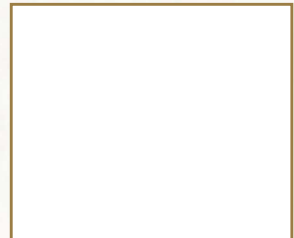
TYPE DE DÉ

MAX

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA



PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT.

DEFENSE

ARMES

ATTAQUE

DM

<input type="text"/>	1d20 +	<input type="text"/>
----------------------	--------	----------------------

SPÉCIAL/PORTÉE

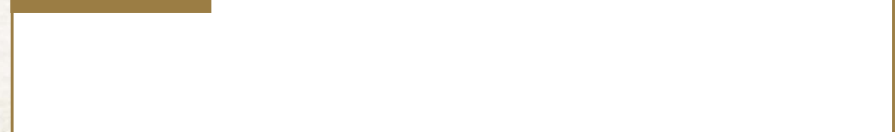
<input type="text"/>	1d20 +	<input type="text"/>
----------------------	--------	----------------------

SPÉCIAL/PORTÉE

<input type="text"/>	1d20 +	<input type="text"/>
----------------------	--------	----------------------

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT



CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



ELFE SYLVAIN

JOUEUR _____

NIV. _____

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI	_____	_____
CON	_____	_____
FOR	_____	_____
PER	_____	_____
CHA	_____	_____
INT	_____	_____
VOL	_____	_____

FAMILLE _____

PROFIL _____

IDÉAL HÉROÏQUE _____

TRAVERS _____

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU
CONTACT	_____	FOR
DISTANCE	_____	AGI
MAGIQUE	_____	VOL

NOM DU PERSONNAGE _____

VOIE DU PEUPLE : ELFE SYLVAIN

1. Lumière des étoiles : l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles est considérée comme de la pénombre. +3 à tous les tests de survie en forêt (escalade, discrétion, chasse, etc.).

2. Enfant de la forêt : choisit une capacité de rang 1 de druide ou de rôdeur, utilisable avec un cuir renforcé max.

3. Archer émérite : zone de critique de l'arc améliorée de 1 (19-20) et +1d4° DM si critique. Sait utiliser les arcs courts quel que soit son profil.

4. Flèche sanglante (L) : hémorragie. L'attaque à distance inflige à la victime +1d4° DM à chaque round jusqu'à ce que la cible soit soignée (L). Non cumulable.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs d'AGI et PER de +1.

MAX _____

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

MAX _____



DÉS DE RÉCUPÉRATION

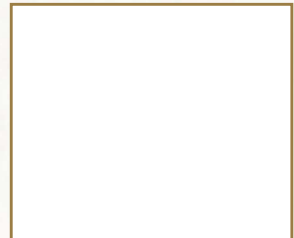
TYPE DE DÉ _____

MAX _____

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX _____

POINTS DE MANA



PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT. _____

DEFENSE _____

ARMES

ATTAQUE

DM

_____	1d20 +	_____
-------	--------	-------

SPÉCIAL/PORTÉE _____

_____	1d20 +	_____
-------	--------	-------

SPÉCIAL/PORTÉE _____

_____	1d20 +	_____
-------	--------	-------

SPÉCIAL/PORTÉE _____

EQUIPEMENT

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



GNOME

JOUEUR

NIV.

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI		
CON		
FOR		
PER		
CHA		
INT		
VOL		

FAMILLE

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU	
CONTACT			FOR
DISTANCE			AGI
MAGIQUE			VOL

NOM DU PERSONNAGE

VOIE DU PEUPLE :

GNOME

1. Don étrange : +3 à tous les tests en sciences (occultes incluses) et choisit un sort de rg 1 d'ensorceleur (si armure, il est lancé 1/jour max). Le gnome considère le noir total comme de la pénombre jusqu'à 10 m.

2. Petit pote : +3 aux tests d'interaction sociale sauf pour intimider. +1 PC.

3. Insignifiant : le gnome gagne un bonus de +2 en DEF contre les créatures de taille grande ou supérieure. Ce bonus passe à +3 au rg 5.

4. Merveille technologique : le gnome sait utiliser les arbalètes (et les armes à poudre) quel que soit son profil. Il ajoute son AGI aux DM qu'il inflige avec ces armes.

5. Bonne nature : le gnome augmente ses valeurs de CON et de CHA de +1.

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

MAX



DÉS DE RÉCUPÉRATION

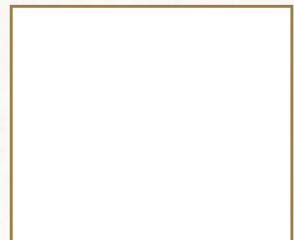
TYPE DE DÉ

MAX

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA



PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT

AUTRE

INIT.

DEFENSE

ARMES

ATTAQUE

DM

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



HALFELIN

JOUEUR

NIV.

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI		
CON		
FOR		
PER		
CHA		
INT		
VOL		

FAMILLE

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU
CONTACT		FOR
DISTANCE		AGI
MAGIQUE		VOL

NOM DU PERSONNAGE

VOIE DU PEUPLE :

HALFELIN

1. Petite taille : +1 DEF et +3 aux tests de discrétion, pick-pocket, vol à l'étalage, etc. Ne peut utiliser à une main les armes faisant plus de 1d6 DM. Utilise à deux mains les armes faisant 1d8 à 1d10 DM. Ne peut utiliser les armes faisant plus de 1d10 DM, l'arc long et l'arbalète lourde.

2. Résistance légendaire : le halfelin obtient un bonus égal à son rang à tous les tests opposés d'attaque magique effectués pour résister à un sort.

3. Bon pour le moral : à chaque repas (jusqu'à 4/jour) composé de mets de qualité, le PJ récupère 1d4° PV.

4. Petit veinard : + 1 PC. Esquive une attaque/combat (avant détermination des DM, mais pas un critique).

5. Vif et bien nourri : le halfelin augmente ses valeurs d'AGI et de CON de +1.

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

MAX



DÉS DE RÉCUPÉRATION

TYPE DE DÉ

MAX

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA



PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT.

DEFENSE

ARMES

ATTAQUE

DM

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

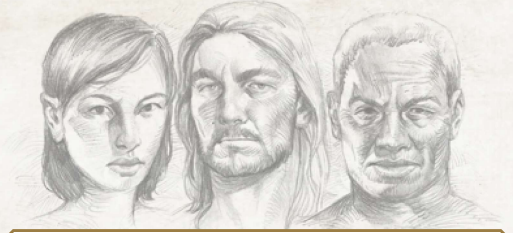
	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



HUMAIN

NOM DU PERSONNAGE

VOIE DU PEUPLE :

1. Diversité : +3 dans 2 domaines au choix. + 1 PC.

2. Instinct de survie : 1/combat, lorsqu'une attaque amène le PJ à 0 PV, les DM sont divisés par 2 (mini 1). Après cette capacité, gagne +2 en DEF pour le reste du combat.

3. Touche-à-tout : choisit une capacité de rang 1 ou 2 (limitations d'armure s'appliquent).

4. Loup parmi les loups : 1/round, +1d4° DM contre un adversaire humanoïde de taille moyenne (s'applique aux DM initiaux, pas aux DM sur la durée).

5. Polyvalence : le personnage augmente sa caractéristique la plus faible de +1 et sa VOL de +1.

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

MAX



DÉS DE RÉCUPÉRATION

TYPE DE DÉ

MAX

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA

PIÈCES D'ARGENT

JOUEUR

NIV.

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI		
CON		
FOR		
PER		
CHA		
INT		
VOL		

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT.

DEFENSE

ARMES

ATTAQUE

DM

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

1d20 +

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

FAMILLE

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES TOTAL NIVEAU

CONTACT

FOR

DISTANCE

AGI

MAGIQUE

VOL

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



NAIN

JOUEUR

NIV.

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI		
CON		
FOR		
PER		
CHA		
INT		
VOL		

FAMILLE

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU
CONTACT		FOR
DISTANCE		AGI
MAGIQUE		VOL

NOM DU PERSONNAGE

VOIE DU PEUPLE :

NAIN

1. Habitant des tunnels : dans le noir total, le nain voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m. +3 à tous les tests en rapport avec la pierre, l'architecture, les mines, les passages secrets et les pièges.

2. Haches et marteaux : le nain gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise une hache ou un marteau de guerre. Il sait utiliser ces armes quel que soit son profil.

3. Résistance à la magie : 1/jour, le nain peut choisir d'ignorer les effets d'un sort qui le prend pour cible (pas un sort de zone). Sauf si NC double de son niveau.

4. Fils du roc : RD 2 (mini 1 DM/attaque). RD 3 au niveau 10. Cumulable avec d'autres sources RD.

5. Ténacité : le nain augmente ses valeurs de CON et de VOL de +1.

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

MAX



DÉS DE RÉCUPÉRATION

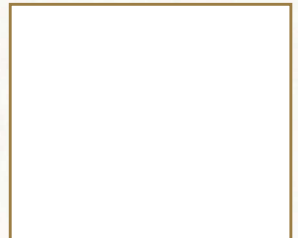
TYPE DE DÉ

MAX

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA



PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT.

DEFENSE

ARMES

ATTAQUE

DM

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

CHRONIQUES OUBLIÉES

FANTASY



MAGE

JOUEUR

NIV.

CARACTÉRISTIQUES

VALEUR NOTES

AGI		
CON		
FOR		
PER		
CHA		
INT		
VOL		

FAMILLE

PROFIL

IDÉAL HÉROÏQUE

TRAVERS

ATTAQUES	TOTAL	NIVEAU
CONTACT		FOR
DISTANCE		AGI
MAGIQUE		VOL

NOM DU PERSONNAGE

VOIE DU PEUPLE :

MAGE

1. Occultisme : rang + 2 aux tests de connaissance et d'érudition en rapport avec la magie.

RANG DE PEUPLE :

2. Maîtrise de la magie (L)* : détecter la magie sur 10 m. Test INT diff.15 pour déterminer la fonction. Dissipe un sort non permanent (rang max correspondant à son sort le plus élevé) par un test opposé d'Att magique.

3. Tour de magie (G)* : peut réaliser un tour de magie par round, portée 10 m, coût 0 PM. Fermer une porte à distance, éteindre ou allumer une bougie en claquant des doigts. Ne produit aucun DM direct. De plus +1 en DEF et +2 PM.

4. Esprit supérieur : +1 en INT et VOL. *Dé bonus* aux tests d'INT.

5. Tempête de mana : si DM sur la durée, augmente les DM de +1d4° pour +1 PM pour un sort à cible unique ou +3 PM pour un sort de zone (Explosion de feu, Foudre, etc.).

MAX

POINTS DE VIGEUR



POINTS DE CHANCE

+10 à un test

MAX



DÉS DE RÉCUPÉRATION

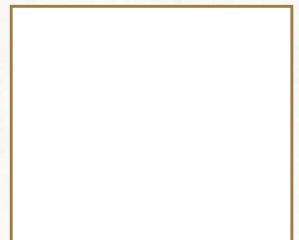
TYPE DE DÉ

MAX

Restauration PV = (d+1/2 niv.) PV

MAX

POINTS DE MANA



PIÈCES D'ARGENT

TOTAL AGI ÉQUIPEMENT AUTRE

INIT.

DEFENSE

ARMES

ATTAQUE

DM

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

	1d20 +	
--	--------	--

SPÉCIAL/PORTÉE

EQUIPEMENT

ARQUEBUSIER

VOIE DE L'ARTILLEUR

1. Mécanismes : rang + 2 aux tests pour réparer ou comprendre des mécanismes (désamorcer des pièges). *Dé bonus* en Att avec armes de siège (baliste, couleuvrine, catapulte, etc.).

2. Arme à répétition : modifie 2 armes pour les doter de chargeurs d'une capacité de [2 + INT] projectiles, +1 à chaque fois que le PJ atteint le rg 3 dans une voie d'arquebusier. Se recharge par une action limitée (L) par projectile.

3. Tir de barrage (L) : surveille une zone de 20 m de large. Si une créature s'y déplace, faire une Att à distance. La victime choisit soit DM × 2, soit terminer son tour à l'endroit de l'att et pas de DM. Plusieurs tirs possibles sans recharger.

4. Canon double : dote ses armes à poudre (sauf couleuvrine) d'un second canon. Double le dé de DM de l'arme. En cas de critique, le dé est triplé (au lieu de x4). Possibilité de tirer un seul projectile.

5. Couleuvrine (L) : 1/combat, test d'attaque à distance réussi (*dé bonus*), inflige [5d4° + INT] DM, portée de 100 m (changer d'arme après le tir est inclus dans cette action). Pas plus d'une couleuvrine.

VOIE DES EXPLOSIFS

1. Grenaille (L) : un seul test d'attaque dans un cône de 10 m de long et sur 5 m de large. Inflige ½ DM. Ajouter rang + 2 aux tests d'artificier.

2. Démolition : 3 rounds pour poser, [3d4° + INT] DM à la structure et RD/2 (2d4° DM dans un rayon de 2 m). Nb de charges explosives = rang dans la voie pour *Démolition*, *Piège explosif* ou *Boulet explosif*.

3. Poudre puissante : +10 m à la portée. +1 DM pour les armes à poudre et +1 à chaque rang 5 atteint dans une voie d'arquebusier. Affecte les créatures immunisées aux armes non magiques.

4. Piège explosif (L) : 1 min pour installer. 5d4° DM de feu dans 3 m de rayon (AGI 15 pour ½ DM). Déclenché par intrusion 1 à 2 m du piège. Détecter le piège : test d'INT diff. [15 + INT arquebusier].

5. Boulet explosif (L) : portée de 20 m inflige [4d4° + INT] DM perforants dans un rayon de 5 m, test AGI diff. 10 pour ½ DM. En cas d'échec la cible est *aveuglée* pour 1 rd.

VOIE DU MERCENAIRE

1. Pilier de bar : rang + 2 aux tests sociaux dans les tavernes ou les auberges et résister aux effets de l'alcool. Inflige 1d4° DM à mains nues (non léta) et subit ½ DM non létaux.

2. Mort ou vif (L) : 1/combat, attaque au contact ou à distance, peut infliger des DM temporaires et choisit entre *désarmer*, *renverser* ou *affaiblir* (1d4 rd) un adversaire de NC < rang. Si critique, cumuler 2 effets.

3. Combattant aguerri : choisir rang 1 de guerrier, de voleur ou de rôdeur et +1 en DEF.

4. Constitution héroïque : +1 en CON et *dé bonus* aux tests de CON.

5. Combat de masse : si au moins 10 combattants, obtient au choix une action d'attaque (A) ou de mouvement (M) supplémentaire. +1 en DEF.

VOIE DU PISTOLERO

1. Plus vite que son ombre : +5 en Init. et pas de *dé malus* avec une arme à poudre ou arbalète si tir au contact (sauf couleuvrine).

2. Ajuster le tir : après une Att à distance ratée, l'arquebusier obtient +5 sur le test de son Att à distance si sa prochaine action avant la fin du round suivant consiste à tirer à nouveau sur la même cible.

3. Tir double (L) : tirer avec une pétoire dans chaque main avec un malus de -2 par Att. S'il décharge ses deux armes sur la même cible, il ne subit aucun malus.

4. Agilité héroïque : +1 en AGI et *dé bonus* aux tests d'AGI.

5. As de la gâchette : sur Att avec arme à poudre ou arbalète, si marge de réussite d'au moins 10 sur l'Att, +2d4° DM.

VOIE DE LA PRÉCISION

1. Joli coup ! : pas de pénalité pour une couverture partielle et -2 pour une couverture importante (au lieu de -5).

2. Défaut dans la cuirasse (A) : utilise (A) pour trouver le point faible. Au prochain round, les attaques à distance sur cette cible utilisent une DEF de [10 + AGI de la cible].

3. Tir précis : inflige des critiques sur 19-20 sur ses attaques avec une arme à distance. La zone de critique passe à 18-20 à partir du rang 5.

4. Tireur d'élite (L) : ajuster une cible au loin (distance mini 10 m). Il double la portée et +2d4° DM. Impossible au contact d'un autre adversaire ou dans une position instable.

5. Tir fatal (L) : 1/combat, attaque à distance et inflige les DM habituels. Puis nouveau test d'attaque à distance : si ce résultat > PV de la cible, elle est achevée.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :



BARDE



VOIE DE L'ESCRIME

1. Précision : remplace FOR par AGI pour attaquer au contact avec une arme légère (dague, épée courte, la rapière).

2. Feinte (L) : fait un test opposé de CHA contre PER à ce round. Au round suivant, ajoute 2 × rang en Att sur première Att au contact contre cet adversaire et si feinte réussie, +2d4° DM.

3. Intelligence du combat (M) : 1/combat, désarmer, renverser ou aveugler (1 round), un adversaire de NC inférieur avec test opposé d'INT. +5 au test d'INT si feinte réussie au round précédent.

4. Attaque flamboyante (L) : attaque de contact avec une arme légère avec bonus attaque et DM égal à son CHA.

5. Botte mortelle : si marge de réussite en attaque d'au moins 10, +2d4° DM d'une arme légère.

VOIE DU MUSICIEN

1. Chant des héros (L)* : chanter inspire les alliés à portée de voix, +1 aux tests pendant CHA min. +2 au rang 5. Rang + 2 aux tests pour jouer d'un instrument ou chanter.

2. Chant de réconfort (L)* : chante ou joue de la musique pendant une récupération rapide (30 min). Le barde et ses alliés dans un rayon de 10 m, récupèrent 1d4° PV. 2d4° au rang 4.

3. Attaque sonore (A)* : un cri (ou un son avec un instrument) inflige [2d4° + CHA] DM à dans un cône de 10 m (de long et de large). Test CON difficulté [10 + CHA] pour ½ DM.

4. Zone de silence (A)* : zone de silence fixe de 5 m de diamètre (portée 30 m), pendant CHA minutes. Dans cette zone, test INT diff. 10 pour lancer un sort.

5. Danse irrésistible (A)* : Test d'Att magique opposé, la cible danse pendant [1d4 + CHA] rounds, *dé malus* aux tests d'att et -5 en DEF. Victime de ce sort une seule fois par jour.

VOIE DU SALTIMBANQUE

1. Acrobate : rang + 2 à tous les tests d'acrobaties, d'équilibre, de saut ou d'escalade.

2. Grâce féline : + CHA en Init. et +1 en DEF (+2 au rang 4). Rang +2 aux tests de danse ou de mime.

3. Lanceur de couteau (G) : 1/round, en plus des autres actions, peut lancer un couteau (portée 10 m). Test d'Att, inflige [1d4 + AGI] DM. Les DM passent à 1d4° au rang 5.

4. Liberté d'action : immunisé à la peur et à tous les sorts ou effets magiques qui asservissent l'esprit (possession, charme) et immunisé aux états *ralenti* et *immobilisé*.

5. Esquive acrobatique (G) : 1/round, peut esquiver (0 DM) en faisant test d'Att à distance contre une diff. égale au résultat de l'Att de l'adversaire. Si le test était une réussite critique, le barde subit des DM normaux.

VOIE DE LA SÉDUCTION

1. Charmant : rang + 2 aux tests effectués pour séduire, convaincre, mentir ou baratiner. Peut dépenser 1 PC pour ajouter [1d4° + CHA] au test d'un compagnon en vue.

2. Dentelles et rapière : sans armure, le barde ajoute son CHA en DEF (mais bonus max = rang atteint dans la voie).

3. Baratineur de génie : passe 10 min avec un humanoïde de NC < 2 et dépense un 1 PC pour le charmer. Il répond aux requêtes dans la limite de ce que ferait un ami. Si pas de langue commune, dépense 2 PC au lieu de 1.

4. Charisme héroïque : +1 en CHA et un *dé bonus* aux tests de CHA.

5. Suggestion (A)* : test opposé d'Att magique. La cible suit la suggestion pendant 1 h ou jusqu'à réussir le test. NC < Niv. du PJ.

VOIE DU VAGABOND

1. Rumeurs et légendes : rang + 2 aux tests d'INT pour obtenir une information historique, politique, géographique ou occulte. (Identifier un objet magique difficulté (25 - (2 × niveau de magie de l'objet)).

2. Éclectique : +1 à tous les tests de compétence. Ne peut se cumuler à aucun autre bonus de compétence sauf le rang 1 de la voie de peuple. Augmente de +1 chaque rang 4 dans une voie de barde.

3. Attirail : dépense 1 PC pour avoir sur soi un objet improbable (valeur maximale de 10 pa). Le barde peut aussi bricoler un objet avec trois bouts de ficelles et un clou (système D).

4. Compréhension des langues (A)* : permet au barde de lire, écrire et parler une langue étrangère pendant CHA h (CHA min si le sort est lancé sur un allié). Langue morte à partir du rang 5.

5. Déguisement (A)* : prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde (taille à 50 cm) pour CHA h (CHA min si lancé sur un allié). Imiter : test de CHA 15 (10 à 20 selon familiarité).

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

RÔDEUR

VOIE DE L'ARCHER

1. Archer émérite : ajoute PER aux DM à l'arc et +1/rg en Init. Alternativement, ajoute FOR aux DM des armes de jet et double la portée (devient la voie du lancer).

2. Tir chirurgical (L) : le rôdeur peut tirer sur une cible engagée en mêlée sans pénalité (mais pas sur une cible à couvert). Il ne risque jamais de toucher un allié, même en cas d'échec critique.

3. Dans le mille : *dé malus* en Att à distance et +2d4° DM. Transformez cette capacité en action limitée (L) pour obtenir +3d4° DM au lieu de 2d4°.

4. Tir rapide (L) : le rôdeur peut faire deux attaques à distance pendant son tour avec un malus de -2.

5. Flèche de mort (L) : *dé bonus* en attaque à distance et +1d4° DM. Ou infligez un état parmi *aveuglé*, *affaibli*, *ralenti*, *immobilisé* pendant 1 rd à une cible d'un NC < à votre niveau (chaque état 1/combat max).

VOIE DU COMPAGNON ANIMAL

1. Le loup : Compagnon animal. **Init** [PJ], **DEF** [12 + rg], **PV** [Niv. × 4], **attaque au contact** = [attaque magique du rôdeur], **DM** 1d4+2, **AGI** +1, **CON** +1*, **FOR** +2, **PER** +2*, **CHA** -2, **INT** -3, **VOL** +2.

2. Travail d'équipe : le loup obtient un *dé bonus* en attaque lorsqu'il attaque la même cible que le rôdeur. *Dé bonus* aux tests effectués pour pister ou pour éviter d'être surpris.

3. Lien empathique (L) : le rôdeur peut parler aux animaux et communiquer avec son loup par télépathie. Le guérir à distance (L) : 1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup.

4. Loup alpha : le loup du rôdeur devient un spécimen particulièrement puissant. *Mâle alpha* : **DEF** 18, **PV** [Niv. × 5], **DM** 1d4°+5, **FOR** +5, **CON** +3*

5. Tactiques de meute : si le loup attaque la même cible que vous, il obtient un bonus de +1d4° DM. Dépenser 1 PV pour soigner le loup, lui rend 2 PV. +1 en DEF loup et rôdeur à chaque rang 5 atteint dans une voie de rôdeur.

VOIE DE LA SURVIE

1. Survie : rang + 2 aux tests d'escalade et de survie en milieu naturel (récupération, dangers, etc.). +1d4° PV lorsqu'il dépense 1 DR après une nuit en milieu naturel.

2. Nature nourricière : 1/jour, 1d6 h en milieu naturel sauvage, trouve de quoi nourrir une personne par rang pour une journée + test de PER diff.10 pour soigner 1d4° PV par rang (10 min pour effet) à utiliser immédiatement.

3. Grand pas (G) : en milieu naturel, +2 en DEF et +10 m de déplacement. Pas gêné par les terrains difficiles naturels, mais pas de bonus de déplacement.

4. Constitution héroïque : **CON** + 1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de **CON**.

5. Increvable (L) : 1/combat, lorsque 0 PV, récupère [4d4° + **CON**] PV puis +5 en DEF pendant 1 round et se débarrasse de tous les états préjudiciables non permanents qui l'affectent.

VOIE DU TRAQUEUR

1. Éclaireur : rang + 2 à ses tests de discrétion, vigilance et pour pister en milieu naturel. Le rôdeur peut remplacer le bonus de +1 PC de la famille des aventuriers par un bonus de +1 DR si le joueur le souhaite.

2. Attaque éclair (L) : ajouter l'AGI en attaque et aux DM pour cette attaque. À partir du rang 5, peut être associé à 10 m de déplacement.

3. Chasseur émérite : +1d4° DM aux attaques au contact ou à distance contre les animaux (même géants). Rang 5 : choisit un ennemi juré (même avantage) parmi goblinoides, géants, dragons, morts-vivants, insectes, démons.

4. Perception héroïque : PER +1. Désormais, obtient un *dé bonus* aux tests de PER.

5. Repli (L) : en milieu naturel, se déplace de 30 m en s'éloignant de ses ennemis. Test d'AGI diff.10 pour disparaître. Terrain découvert, diff.15.

VOIE DU COMBAT À DEUX ARMES

1. Attaque à suivre (G) : 1/round, après avoir raté la main principale, porte une attaque (G) avec une dague, hachette ou épée courte (ou *dé malus* si + grand) en main secondaire.

2. Parade croisée : +1 en DEF avec une arme dans chaque main. Passe à +2 au rang 5 de la voie. Si renonce à attaquer de la main secondaire, double ce bonus jusqu'au prochain tour du PJ.

3. Droite - gauche (G) : 1/round, attaque (G) de la main secondaire. Si la cible n'est pas la même que la main principale, *dé malus* au test. Cette capacité se substitue à *Attaque à suivre*.

4. Combattant héroïque : AGI + 1 et *dé bonus* aux tests d'AGI. Autre choix : FOR + 1 (pas de *dé bonus*) et utilise une arme secondaire lourde (par exemple, deux épées longues).

5. Double peine : si les deux armes atteignent la cible lors d'un même tour, ajouter +1d4° DM à l'une des deux attaques.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

VOLEUR

VOIE DE L'ASSASSIN

1. Discrétion : le voleur ajoute son rang + 2 à tous les tests de discrétion ou de déguisement. De plus, il obtient un *dé bonus* en attaque lorsqu'il attaque un adversaire *surpris* et apprend le langage des voleurs (argotien).

2. Attaque sournoise (L) : 1/round, attaque un adversaire *surpris* ou *de dos*, inflige +2d4° DM. +1d4° à chaque fois qu'il atteint le rang 4 dans une voie de voleur.

3. Attaque par surprise : contre un adversaire *surpris*, le voleur réalise une *attaque sournoise* en utilisant une action d'attaque et inflige +2d4° DM.

4. Disparition (M) : 1/combat, disparaît dans un flash lumineux et un nuage de fumée. Ne peut être attaqué mais subi les DM de zone. Réapparaît à une 20 m maxi : s'il a l'initiative, réalise une *attaque sournoise*.

5. Ouverture mortelle (L) : 1/combat, obtient une réussite critique automatique (DM x2), plus *attaque sournoise* (DM pas doublés).

VOIE DE L'AVENTURIER

1. Baratin : rang + 2 aux tests pour baratiner, séduire, négocier ou mentir. Utiliser les parchemins magiques (L), test d'attaque magique difficulté [10 + (2 × rg du sort inscrit)]. Récupération rapide avant nouvelle tentative.

2. Provocation (L) : test opposé de CHA contre INT d'un humanoïde (10 m) force la cible à l'attaquer à son tour. Riposter par une attaque de contact (G) avec *attaque sournoise* ou +1d4° DM.

3. Souplesse du félin : +2 en DEF et en Init. Ce bonus passe à +3 au rg 5. Il faut seulement une action de mouvement pour se relever.

4. Charisme héroïque : CHA + 1 et *dé bonus* aux tests de CHA.

5. Attaque paralysante (L) : 1/combat, attaque au contact, pas de DM, adversaire *immobilisé* 1d4 rd ou *paralysé* si NC < 1/2 niv. du voleur. Att *sournoise* ou inflige +1d4° DM contre adversaire *immobilisé* ou *paralysé*.

VOIE DU DÉPLACEMENT

1. Agile : rang + 2 aux tests liés à un déplacement (*esquive*, saut, course, équilibre, escalade, se glisser entre des barreaux). +1 en DEF et en Init. Passe à +2 au rg 3 et +3 au rg 5.

2. Réflexes félins : diviser par 2 tous les DM de chute. 1/combat, obtient une action de mouvement supplémentaire à son tour. Au rang 5, 2 fois par combat (mais pas plus d'une fois par round).

3. Acrobaties (G) : 1/round, test d'AGI diff.15 pour franchir un obstacle (adversaire) ou attaquer *de dos* et au choix utiliser *attaque sournoise* ou infliger +1d4° DM.

4. Agilité héroïque : AGI +1. Désormais, obtient un *dé bonus* aux tests d'AGI.

5. Esquive de la magie (G) : 1/round, effectue un test d'Att à distance opposé à test d'Att magique pour éviter les DM d'un sort.

VOIE DU ROUBLARD

1. Doigts agiles : rang + 2 aux tests en crocheter, désamorcer un piège, pickpocket... +1 DM aux Att à distance avec des armes de jet. Passe à +2 au rang 3 et +3 au rang 5.

2. Aux aguets : ajoute rang + 2 aux tests effectués pour détecter un piège (même magique), un passage secret ou une embuscade. Le voleur divise par 2 les DM infligés par des pièges.

3. Feindre la mort (G) : 1/combat, feindre la mort après une blessure (même à 0 PV). Test INT diff.20 pour révéler la supercherie. Se relever (G) : récupère immédiatement 1d4° PV et adversaire *surpris*.

4. Expert en criminalité : *dé bonus* aux tests de recherche d'indice, brouiller des pistes, réaliser de faux documents. Dépense 1 PC pour obtenir un indice qui lui a échappé jusque-là. S'il n'y a pas d'indice, le PC n'est pas dépensé.

5. Maître du poison : 3 doses/jour. Une dose inflige +2d4° DM et test de CON diff. (10 + INT) ou la cible est *affaiblie* pour le reste du combat. Dans les aliments si la cible rate son test de CON, inconscience pour 2d6 min.

VOIE DU SPADASSIN

1. Attaque en finesse : ajoute l'AGI en Init. et remplace la FOR par l'AGI pour l'Att au contact (mais pas aux DM) lorsqu'il utilise une dague, épée courte ou rapière. Rang + 2 aux tests d'intimidation.

2. Esquive fatale (G) : 1/combat, esquive une attaque et affecte un autre adversaire au contact. Compare le test d'Att à la DEF de la nouvelle cible. Ne peut être utilisé contre un seul adversaire ni contre un critique.

3. Frappe chirurgicale : le voleur retranche 2 à la valeur nécessaire pour obtenir un critique en Att au contact avec une arme légère.

4. Ambidextrie (G) : effectue une Att au contact gratuite avec une dague ou une épée courte 1/rd. Cette attaque ne peut pas bénéficier des avantages d'une *attaque sournoise*.

5. Botte secrète : si critique sur une Att au contact en main principale avec une arme légère (pas *ouverture mortelle*), choisir un état parmi *affaibli*, *aveuglé*, *étourdi*, *immobilisé* ou *ralenti* pendant 1 rd ou *attaque sournoise*.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

BARBARE

VOIE DE LA BRUTE

1. Argument de taille : +FOR aux PV max. +FOR aux tests de CHA et à ceux des alliés en négociation, persuasion ou intimidation.

2. Tour de force (G) : +10 à un test de FOR pour 1d4° PV. Maîtrise de la chemise de maille.

3. Attaque brutale (L) : +1d4° DM, ou -3 au test d'Att pour +2d4° DM. Si attaque réussie, peut sacrifier 1d4° DM pour faire reculer adversaire de NC < rg de 3 m, ou 2d4° DM pour le renverser.

4. Force héroïque : +1 en FOR et *dé bonus* aux tests de FOR.

5. Briseur d'os : Augment de 1 la zone de critique en Att au contact. Si critique, cible *étourdie* pendant 1 round. Maîtrise de la cotte de maille.

VOIE DU PAGNE

1. Vigueur : rang + 2 aux tests de course, de saut ou d'escalade. +1 PV par rang atteint dans la voie.

2. Peau de pierre : peut choisir de remplacer l'AGI par la CON en DEF. Sinon +1 en DEF ou +2 au rang 4.

3. Tatouages : tatouage magique au choix +3 sur test. Taureau (FOR), Ours (CON), Panthère (AGI), Chouette (PER), Renard (INT) ou Serpent (VOL). De plus, lorsqu'il subit l'état *étourdi*, il est seulement *ralenti*.

4. Constitution héroïque : +1 en CON et il obtient un *dé bonus* aux tests de CON.

5. Peau d'acier : RD 3. Une attaque inflige toujours au moins 1 DM.

VOIE DU POURFENDEUR

1. Réflexes félins : rang + 2 aux tests d'AGI destinés à esquiver (explosion de feu, souffle, pièges, etc.). +3 en Init. et +1 en DEF, qui passe à +2 au rg 5.

2. Charge (L) : effectue 5 à 10 m en ligne droite + une attaque au contact avec un *dé bonus* et +1d4° DM. Ne pas démarrer au contact d'un adversaire.

3. Enchaînement : action d'attaque gratuite sur un autre adversaire après avoir réduit une cible à 0 PV. Enchaînement ne se cumule pas à *déchaînement d'acier* ou *attaque tourbillon*.

4. Déchaînement d'acier (L) : parcourt 10 m en ligne droite et porte une Att à -2 à chaque adversaire sur le passage. Peut traverser des espaces occupés par des adversaires.

5. Attaque tourbillon (L) : 1/combat, inflige automatiquement des DM (selon l'arme utilisée) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m.

VOIE DU PRIMITIF

1. Proche de la nature : rang + 2 aux tests de survie, discrétion, vigilance en milieu naturel. Gagne 1 PV supplémentaire.

2. Armure de vent : le barbare obtient +2 en DEF lorsqu'il ne porte aucune armure. Ce bonus passe à +3 au rg 5. Sans armure, le barbare peut se relever par une action de mouvement.

3. Vigilance : rang + 2 à tous les tests pour détecter pièges et embuscades. Immunisé aux *Attaques sournoises* du voleur ou capacités similaires des créatures.

4. Résistance à la magie (G) : 1/round, test d'Att magique opposé à celui du sort. En cas de réussite, n'en subissez pas les effets.

5. Vitalité débordante : tant que - de 1/3 PV, récupère 1d4° PV/h, de nuit comme de jour.

VOIE DE LA RAGE

1. Cri de guerre (G) : 1/combat, dans un rayon de 10 m. Cibles FOR < barbare subissent un *dé malus* en Att au contact à leur prochain tour. De plus, ajoute rang + 2 à tous les tests de VOL destinés à résister à la peur

2. Défier la mort : 1/combat, si réduit à 0 PV, un test de CON difficulté 10 permet de conserver 1 PV. Si enragé, la réussite est automatique.

3. Rage du berserk (L) : +1d4° DM aux Att au contact, -2 DEF, *dé bonus* aux tests de VOL. Ne peut fuir ou attaquer à distance. Test VOL diff.15 pour stopper la rage. 1/jour plus 1 fois pour chaque rg 4 dans une voie de barbare.

4. Même pas mal : 1/combat, ignore les DM d'un critique (pas de DM) et entre en rage en action gratuite.

5. Furie du berserk (L) : consomme 2 utilisations de la rage. +2d4° DM, DEF -4. Test VOL diff.20 pour y mettre fin.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

CHEVALIER

VOIE DU CAVALIER

1. Fidèle monture : rang + 2 aux tests d'équitation et de dressage. À cheval, ajouter un déplacement de 10 m. **AGI** +0, **CON** +4*, **FOR** +5, **PER** +0, **CHA** +0 **INT** -2, **VOL** +2, **Init.** [P], **DEF** [12 + rg], **PV** [10 + Niv. × 4] **Ruade** +5, **DM** 1d4°+5.

2. Cavalier émérite : en selle, +1 DM au contact (+2 au rg 5) et DEF monture = chevalier. Monter ou descendre de cheval est une action gratuite (G).

3. Charge (L) : parcourir 10 à 20 m en ligne droite et une Att de contact. *Dé bonus* en attaque et +1d4° DM. Test de FOR diff.20 pour bloquer le passage ou 1d4° DM.

4. Monture magique : invoquer la monture par magie (L). En une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.

5. Monture fantastique : **Init.** [P], **DEF** 20, **PV** [Niv. × 6], **Ruade** ou **morsure** [Att magique], **DM** 2d4°+5. Faire attaquer la monture 1/rd (G). Si vol, 20 m par (M) mais PV réduits.

VOIE DE LA GUERRE

1. Armure sur mesure : diviser par 2 la pénalité d'armure. En armure lourde, +1 en DEF pour chaque rang 5 d'une voie de chevalier.

2. Encaisser un coup (M) : retrancher aux DM d'une attaque au contact la valeur de DEF de l'armure (mini 1 DM). Au rang 5, ajout du bouclier. Ni *étourdi* ni renversé lorsque cette capacité est utilisée.

3. Frappe du justicier (L) : si le test d'Att est un échec, le chevalier inflige tout de même ½ DM. Un résultat de 1 au d20 n'inflige aucun DM.

4. Force héroïque : +1 en FOR et un *dé bonus* aux tests de FOR.

5. Mon armure est une arme (G) : 1/combat, réussite automatique, [1d4° + FOR] DM. Si FOR cible < FOR chevalier, elle est, au choix, renversée ou *étourdie* pour 1 rd ou elle recule de 3 m.

VOIE DU PREUX

1. Ignorer la douleur (G) : 1/combat, note à part les DM subis par une attaque (pas un critique) et les subit lorsque le combat sera terminé. Rang + 2 pour haranguer et convaincre les foules (au moins 15 individus).

2. Piqûres d'insectes : RD contre les attaques à distance selon son armure (plaque 3, maille 2, cuir 1). Minimum 1 DM.

3. Laissez-le-moi! : inflige +1d4° DM par attaque au leader d'un groupe d'au moins 4 créatures. S'il subit des DM, le leader doit réussir un test INT diff.15 ou il ne peut pas attaquer d'autre adversaire que le PJ à son prochain tour.

4. Charisme héroïque : +1 en CHA et *dé bonus* aux tests de CHA.

5. Seul contre tous : gagne une action d'attaque supplémentaire à ce round (A) si au moins 3 adversaires Att au contact.

VOIE DU MENEUR D'HOMME

1. Sans peur : immunisé aux effets de peur et bonus égal à CHA aux tests des alliés. Rang + 2 aux tests de stratégie et de tactique militaire ou pour commander une troupe.

2. Interceptor (G) : 1/rd, encaisse une Att au contact ou à distance à la place d'un allié au contact. Utilise sa DEF et retranche aux DM son rang dans la voie.

3. Exemple : 1/rd, donne un *dé bonus* à un allié qui attaque un adversaire à son contact. Avant de lancer les dés.

4. Charge fantastique (G) : 1/combat, le chevalier et ses alliés gagnent 10 m de déplacement puis un *dé bonus* et +1d4° DM.

5. Ordre de bataille (G) : 1/rd, donne une action à un allié en vue (A) ou (M). 1/combat par allié.

VOIE DE LA NOBLESSE

1. Éduqué : sait lire et écrire. Rang + 2 à tous les tests d'histoire, d'héraldique, de géographie et pour se comporter dans la haute société.

2. Écuyer : + 1 aux critiques des attaques au contact. Le chevalier, sa monture et CHA alliés récupèrent 1d4° PV après récupération complète. **Init.** [P], **DEF** [10 + rg], **PV** [Niv. × 4], **Att** [Att magique], **DM** 1d4°+1.

3. Autorité naturelle : rang + 2 aux tests pour donner des ordres ou intimider. Armure de plaque complète (DEF +7).

4. Massacrer la piétaille : +1d4° DM contre la piétaille (au moins 4 créatures semblables). Les cavaliers ne sont pas de la piétaille.

5. Formation d'élite : capacité rang 1 à 3 combattant ou aventurier. *Dé bonus* sur une carac. au choix.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

GUERRIER

VOIE DU BOUCLIER

1. Protéger un allié : le guerrier peut accorder un bonus de DEF de +2 à un allié à son contact contre une attaque par round. Rang + 2 à tous les tests destinés à éviter d'être *surpris*.

2. Parer un coup (M) : pare une attaque avant son prochain tour grâce à un test opposé d'attaque au contact. Si créature énorme ou plus, il subit ½ DM. Devient (G) au rg 5, mais *dé malus* au test opposé.

3. Défense au bouclier : +1 en DEF au bouclier. +2 au rg 5. Retranche son rang aux DM de zone (Explosion de feu, Mains brûlantes, Foudre, etc. et aux souffles) sauf s'il est *surpris*.

4. Absorber un sort : au lieu de parer un coup, absorbe un sort (test opposé d'Att au contact contre Att magique). Il n'a aucun effet sur le guerrier (si sort de zone, les autres cibles sont affectées normalement).

5. Renvoi de sort (G) : renvoie un sort absorbé avec Absorber un sort. Le lanceur du sort subit les effets de sa propre attaque.

VOIE DU COMBAT

1. Vivacité : +3 en Init. et aux tests de FOR ou d'AGI pour éviter d'être *immobilisé* ou renversé. 1/fois combat, utilisez une action de mouvement (M) supplémentaire.

2. Manoeuvre (L) : obtient un *dé bonus* lorsqu'il exécute une manœuvre en combat.

3. Attaque puissante : prend un *dé malus* sur une Att au contact et pour ajouter +2d4° DM. Transformez cette capacité en action limitée (L) pour obtenir +3d4° DM au lieu de +2d4°.

4. Double attaque (L) : le guerrier fait deux Att au contact durant son tour avec un malus de -2.

5. Attaque circulaire (L) : le guerrier peut faire une attaque au contact avec un malus de -2 contre chaque adversaire engagé au contact avec lui.

VOIE DU MAÎTRE D'ARME

1. Armes de prédilection : +1 en Att sur une catégorie d'armes de prédilection (épées, haches, masses, lances, armes de jet). Rang+ 2 aux tests pour estimer une arme ou la réputation d'un adversaire.

2. Science du critique : le guerrier augmente de 1 la zone de critique sur les Att au contact effectuées avec une arme de prédilection.

3. Spécialisation : +1 DM des armes de prédilection. Pour chaque rang 5 dans une voie de guerrier, +1 dans une nouvelle catégorie ou augmente de +1 une catégorie déjà connue.

4. Attaque parfaite (L) : *dé bonus* en Att au contact et +1d4° DM avec une arme de prédilection. Choisir de ne pas infliger les DM de l'attaque pour *désarmer* une cible NC < au bonus de spécialisation.

5. Riposte (G) : 1/round, lorsqu'un adversaire rate une attaque de contact contre le guerrier, il obtient immédiatement une Att au contact contre cet adversaire.

VOIE DE LA RÉSISTANCE

1. Robustesse : ajoute [rang + 2] aux PV max. Ajoute son rang + 2 à tous les tests destinés à résister à la fatigue, à la chaleur ou au froid (conditions naturelles).

2. Résilient : seulement 10 min pour une récupération rapide (5 min au rang 4). Ajoute le rang aux tests pour résister aux états : *Étourdi* et *Affaibli*.

3. Armure lourde : au choix, +1 en DEF ou le guerrier apprend à porter l'armure de plaque (DEF + 6) et désormais, il peut utiliser toutes les capacités de guerrier avec cette armure.

4. Constitution héroïque : +1 en CON et *dé bonus* aux tests de CON.

5. Dur à cuire : +1 en DEF. 1/combat, à 0 PV, le guerrier peut immédiatement agir un round. Pas de *dé malus* lorsqu'il est *immobilisé* et il peut attaquer avec un *dé malus* s'il est *étourdi*.

VOIE DU SOLDAT

1. Teigneux (G) : 1/round, attaque au contact (G) contre une créature qui tente de s'éloigner. Rang + 2 aux tests destinés à résister à l'alcool et à la privation de nourriture ou de sommeil.

2. Prouesse (G) : 1/round, sacrifie 1d4° PV pour obtenir +5 sur test FOR ou CON (annonce après avoir pris connaissance du résultat du test).

3. Piqûre de rappel (G) : 1/rd, si un adversaire au contact attaque une autre créature, obtient une attaque contre lui. Si son INT est négative et que le guerrier inflige des DM, il le prend pour cible lors de sa prochaine attaque.

4. Force héroïque : +1 en FOR et *dé bonus* aux tests de FOR.

5. Rempart (M) : utiliser Teigneux contre (AGI + 2) adversaires chaque rd. Si attaque réussie, le déplacement des adversaires est stoppé à l'endroit où le guerrier les a attaqués. De plus, il gagne +1 en DEF.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

ENSORCELEUR

VOIE DE L'AIR

1. Murmures dans le vent (G)* : message de 10 mots et réponse à une portée de CHA × 100 m. Cible connue ou en vue.
+1 en Init. et en DEF.

2. Sous tension (M)* : si touché, inflige 1d4° DM pendant CHA min. 1/round, test d'Att magique (A), portée 10 m inflige [1d4° + CHA] DM.

3. Télékinésie (A)* : déplace 50 kg/rang (portée de 20 m) de 5 m par action de mouvement pendant CHA min. Attaque sur cible *surprise* seulement (test d'Att magique, 1d6 DM tous les 50 kg).

4. Foudre (A)* : éclair sur une ligne de 10 m. Les créatures sur la trajectoire subissent [4d4° + CHA] DM ou ½ si test AGI difficulté [10 + CHA].

5. Forme éthérée (L)* : intangible pendant CHA min. Passe à travers les murs, ne subit et n'inflige aucun DM physique, ni lance de sorts. Se déplace dans toutes les directions, mais pas à travers le vivant et les barrières magiques.

VOIE DE LA DIVINATION

1. Divination : devine nom, métier et autres informations de publiques. Test opp. Att magique (portée 10 m). Cible NC < au niveau. Si volontaire pas de test. +1 en DEF et Init. +1 au rang 3 et à chaque rang 5 dans un voie d'ensorceleur.

2. Détection de l'invisible (L)* : détecte les créatures invisibles ou cachées (20 m) pendant CHA min. Détecte Clairvoyance. Si *Aveuglé* permet de détecter les créatures (attaquer sans malus).

3. Clairvoyance (A)* : voir et entendre à distance dans un lieu connu ou juste derrière une porte pendant CHA rounds (action (L) chaque round). Les cibles peuvent faire un test de PER difficulté [12 + CHA] pour se sentir observé.

4. Perception héroïque : +1 en PER et *dé bonus* aux tests de PER et ajoute PER au total de PM.

5. Prescience : 1/combat, +10 en Att, en DEF et à tous les tests de PER pour le round, et choisit d'agir à n'importe quel moment, sans considération d'Init.

VOIE DE L'ENVOÛTEUR

1. Injonction (A)* : test opposé d'Att magique (20 m). La cible suit un ordre (pas suicidaire) de 2 ou 3 mots à son prochain tour. Rang + 2 aux tests de persuasion ou de séduction.

2. Sommeil (L)* : 1/combat, zone de 10 m de diamètre, portée 20 m. [1d4° + CHA] créatures vivantes de NC < 1 dorment CHA min. NC < 2 au rang 4, NC < 3 au rang 5. 1 DM pour réveiller (A).

3. Confusion (A)* : test opposé d'Att magique, portée 20 m, durée CHA rounds. 1d6 : **1-3** la cible n'agit pas, **4-6** attaque la créature la plus proche. Test CHA difficulté [12 + CHA] pour mettre fin au sort à chaque tour.

4. Amitié (L)* : test opposé d'Att magique, portée 10 m contre humanoïde de NC < PJ. Devient un ami. Résister 1/jour par test de CHA difficulté [10 + CHA]. Si cible NC = ou >, *dé bonus* aux tests de CHA pendant 10 min.

5. Domination (A)* : test opposé d'Att magique portée 20 m (cible NC < PJ) pour prendre le contrôle CHA min. Si la cible meurt, PJ subit 1d4° DM. Si cible NC > ou =, force une action (A ou M) et subit 1d4° DM.

VOIE DES ILLUSIONS

1. Mirage (L)* : une illusion visuelle et sonore immobile pendant CHA min. 2 m de côté par rang (portée 50 m). Rang 4, illusion animée, durée en rounds. Rang + 2 aux tests de supercherie ou mentir.

2. Image décalée (M)* : pendant [1d4° + CHA] rounds, lance 1d6 si touché par une Att : sur 5-6, 0 DM. *Dé malus* aux tests d'Att au contact ou à distance.

3. Sort illusoire (A)* : inflige [3d4° + CHA] DM contre une cible ou [2d4° + CHA] DM contre rang cibles. Test de PER difficulté [10 + CHA] pour ne subir aucun DM. Les créatures sans esprit immunisées.

4. Imitation (A)* : prend l'apparence d'une créature de taille proche en vue pendant CHA min. Si touché, test INT difficulté [10 + CHA] pour voir à travers l'illusion.

5. Exécution mentale (A)* : test opposé d'Att magique (20 m). La cible tombe à 0 PV ou, si NC > ou = PJ, *étourdie* (-5 DEF et pas d'action) 1 round. Créature visée 1/jour. Les créatures sans esprit sont immunisées.

VOIE DE L'INVOCATION

1. Choc (A)* : test d'Att magique inflige [1d4° + CHA] DM (20 m). Si NC < rang, cible renversée si elle rate un test de FOR difficulté 10.

2. Serviteur invisible (L)* : effectue des tâches simples (portée 20 m) ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 0 pendant CHA min.

3. Arme de mana (A)* : 1 Att/round pendant rang rounds. Test Att magique (G) contre DEF inflige [1d4° + CHA] DM. Portée 20 m.

4. Porte dimensionnelle (A)* : se téléporte plus jusqu'à un allié par point de CHA à une distance max de 60 m. Le lieu d'arrivée doit être en vue.

5. Mur de mana (A)* : mur invisible indestructible et immobile (portée 10 m) de 5 m de haut et 10 m de long ou hémisphère de 3 m centrée sur vous pendant CHA min. Stoppe la matière et l'énergie.

Rang 1 :

Rang 2 :

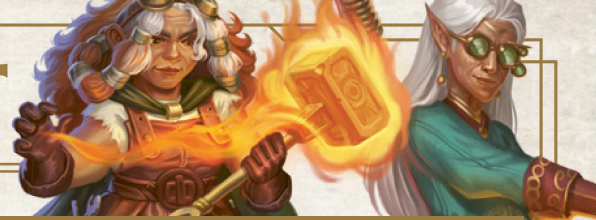
Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :



FORGESORT



VOIE DES ARTÉFACTS

1. Bâton de mage : une attaque au bâton inflige [1d4° + INT] DM magiques. Au rang 3, test d'Att magique au contact (L) inflige [2d4° + INT] DM. Possibilité d'ajouter d'autres bonus magiques.

2. Ouverture - fermeture (M)* : ouvrir une porte verrouillée par un test d'Att magique contre la difficulté pour la crocheter. Verrouiller INT min : mot de commande pour ouvrir, +5 en *solidité* et RD.

3. Sac sans fond : sac magique contient 50 kg/rang. 1/heure retirer des objets : max 25 pa, 50 kg, circonférence 1 m, volume 1m3. Ces objets disparaissent au bout de 1 h.

4. Frappe des arcanes (A)* : une onde dévastatrice de 10 m de rayon autour du forgesort inflige [3d4° + INT] DM et test de FOR difficulté [10 + INT] pour ne pas être renversé.

5. Artéfact étrange (L) : 1/jour chaque capacité (*Téléportation, Interruption du temps, Forme éthérée, Préscience*). Lancer 1d4 : sur 1, le sort ne fonctionne pas. Il faut une récupération rapide pour tenter à nouveau d'utiliser ce pouvoir.

VOIE DES ÉLIXIRS

1. Fortifiant (L) : soigne 1d4°PV et *dé bonus* aux 3 prochains tests (30 min). Rang + 2 aux tests d'alchimie et de chimie ou identifier une potion. **Chaque jour** : 1 élixir/rang dans la voie + 1 élixir/rang 3 dans une voie de forgesort.

2. Feu grégeois (L) : explose dans un rayon de 3 m à une portée de 10 m et inflige 2d4° DM. Test d'AGI difficulté [10 + INT] pour ½ DM. 3d4° DM au rang 4 et 4d4° DM au rang 5.

3. Élixir de guérison (L) : soigne [2d4° + INT] PV au bout de 1 min ou un empoisonnement instantanément.

4. Élixirs mineurs (L) : élixirs de *Forme gazeuse, Maîtrise des éléments, Chute ralentie* (voir les voies de magicien) ou *Masque mortuaire* (voie de sorcier).

5. Élixirs majeurs (L) : le forgesort apprend INT élixirs parmi *Invisibilité, Vol, Accélération* (voies de magicien) ou *Masque du prédateur* (Druide). Ces préparations comptent pour 2 élixirs.

VOIE DU MÉTAL

1. Morsure de la forge (M)* : enflammer bâton ou marteau pendant INT min. +2 DM de feu et +1 à chaque rang 4 dans une voie de forgesort. L'arme s'éteint si elle est lâchée. Rang + 2 aux tests d'orfèvrerie ou de forge

2. Métal brûlant (M)* : test opposé d'Att magique (portée 20 m) chauffe un objet en métal [1d4° + INT] rounds. Arme : 1 DM/round et -2 en Att Armure : 1d4 DM/round.

3. Magnétisme (A)* : ½ DM de tous les projectiles métalliques pendant INT min (flèches, carreaux, armes de lancer, etc.) et +2 en DEF contre les attaques au contact des armes métalliques.

4. Métal hurlant (A)* : test opposé d'Att magique (portée 10 m) pour déformer un objet de métal. Arme inutilisable. Armure *dé malus* aux tests d'Att et d'AGI. Objet magique, 1 round. Structure inflige 3d4° DM avec RD/2.

5. Endurer : ½ DM de feu subis et CON +1. *Dé bonus* aux tests de CON. Ajoutez la CON à votre nombre total de PM.

VOIE DU GOLEM

1. Grosse tête : effectuer un test d'INT au lieu d'un test de FOR. + INT aux PV max. Rang + 2 à tous les tests de bricolage ou de science.

2. Golem : Le golem comprend suivre, garder, attaquer, monter la garde. **Golem** - Créature non-vivante. **AGI** -1 **CON** +10 **FOR** +1 **PER** -3 **CHA** -4, **NT** -3 **VOL** +4 - **DEF** [10 + rg] **PV** [Niv. x 5] **Init.** [P] **Attaque** [Att magique du forgesort], DM 1d4°+1.

3. Protecteur (G) : 1/round, s'il est au contact d'un personnage, le golem peut s'interposer et subir les DM d'une attaque à sa place.

4. Statuette (A)* : transforme le golem en statuette de 12 cm (RD 10). Action de mouvement pour jeter la figurine au sol et lui rendre sa taille normale et toutes ses fonctions.

5. Golem supérieur : choisir une option et la noter (+ option par rang 5 de forgesort).

VOIE DES RUNES

1. Runes de défense : +2 en DEF. Passe à +3 au rang 3 et +4 au rang 5. Inscrit aussi sur le golem. **Pour toutes les capacités** : une seule rune d'un même type peut être portée à la fois.

2. Rune de puissance (L)* : enchante une arme pour 24 h. 1/combat, DM max sur une attaque (pas les dés supplémentaires comme Attaque sournoise ou Attaque parfaite).

3. Rune de protection (A)* : enchante une armure (ou des vêtements) pour 24 h. Ignorer les DM d'une attaque, 1/combat. Si critique, DM normaux. Action (G) pour activer la rune.

4. Rune d'énergie (A)* : enchante un bijou pour 24 h. *Dé bonus* sur un test d'Att, de FOR, AGI ou CON 1/combat.

5. Rune de garde* : rituel de 10 min, protège 10 m de diamètre, porte ou coffre 12 h. Alarme (gong + test de CON diff.15 ou *étourdi* 1 rd) ou feu (3d4° + INT DM). Les créatures dans la zone lors du rituel ne déclenchent pas l'effet.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

MAGICIEN

VOIE DE LA MAGIE DES ARCANES

1. Projectile magique (A)* : une cible (portée 30 m) subit automatiquement 1d4° DM. Si résultat max sur le dé de DM, relancer et ajouter (et ainsi de suite). +1 par rang 4 atteint dans une voie de magicien (INT max).

2. Lévitiation (M)* : déplacement vertical de 5 m vers le haut ou de 10 m vers le bas par action de mouvement (M) pendant INT min. Vol stationnaire en action de mouvement (M).

3. Forme gazeuse (A)* : consistance d'un gaz pendant 1 min et se déplace au sol de 5 m par (M). Peut s'introduire par les interstices, ne peut utiliser aucune capacité. Aucun DM des armes ordinaires.

4. Accélération (A)* : + 1 action (M) à chaque round pendant [1d4° + INT] rounds. Sacrifier cette action pour obtenir +3 en DEF (1 round) ou -1 PM sur le lancement d'un sort.

5. Désintégration (A)* : test d'Att magique (portée 20 m) vs DEF inflige [5d4° + INT] DM. *Dé malus* pour viser un objet porté (objets magiques insensibles). Une créature à 0 PV est désintégrée !

VOIE DE LA MAGIE DESTRUCTRICE

1. Arc de feu (A)* : test d'Att magique vs DEF contre 3 cible au contact. Inflige [1d4° + INT] DM. 2d4° au rang 4.

2. Saper les forces (A)* : test opposé d'Att magique portée 10 m, malus de -2 aux tests de FOR, Att au contact et DM, jusqu'à la fin du combat. Non cumulable.

3. Flèche de feu (A)* : test d'Att magique vs DEF portée 30 m, inflige [3d4° + INT] DM. Chaque round suivant, +1d6 DM. Sur 1 ou 2 au d20, le sort prend fin. Non cumulable.

4. Explosion de feu (A)* : explosion dans un rayon de 5 m à une portée de 30 m inflige [4d4° + INT] DM. Test d'AGI difficulté [10 + INT] pour ½ DM.

5. Appel de la foudre (A)* : un seul test d'attaque magique inflige [2d4° + INT] DM d'électricité sur toutes les cibles à 10 m autour dont le magicien atteint la DEF.

VOIE DE LA MAGIE ÉLÉMENTAIRE

1. Asphyxie (A)* : test opposé d'Att magique (portée 20 m), inflige 1d4° DM/round pendant INT rounds. Morts-vivants et créatures artificielles immunisés. Pas de RD.

2. Maîtrise des éléments (M)* : retranche rang + 2 aux DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide pendant INT min. Possibilité d'échanger un élément contre un autre (explosion de froid, flèche acide).

3. Arme élémentaire (A) ou (L)* : +1d4° DM feu, froid, électricité ou acide pour INT min (portée touché). (A) pour son arme, (L) pour autrui. Les sorts basés sur l'élément coûtent -1 PM.

4. Respiration aquatique (A)* : le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 min. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point d'INT.

5. Peau de pierre (A)* : RD 5 pendant INT min. Peut absorber [Niv. × 3] DM. Incompatible avec *déphasage*, il y met fin immédiatement.

VOIE DE LA MAGIE PROTECTRICE

1. Armure de mana (M)* : le magicien gagne +3 en DEF pendant INT min. Passe à +4 au rang 3 et +1 supplémentaire à chaque rang 5 dans une voie de magicien ou la voie du mage.

2. Chute ralentie (G)* : INT cibles à 10 m peuvent chuter sans subir de DM. Chute inattendue, test INT 15 pour lancer le sort (automatique sur lui-même).

3. Déphasage (A)* : ½ DM des Att au contact ou à distance pendant [1d4° + INT] rounds. Non cumulable avec Peau de pierre.

4. Cercle de protection (A)* : protéger INT alliés. 1/round, test d'Att magique opposé contre un sort pour annuler l'effet. Les créatures invoquées et les morts-vivants subissent un *dé malus* en Att Sort est dissipé si le mage sort du cercle.

5. Interruption du temps (A)* : INT rounds hors du temps. Ne peut interagir avec son environnement, ni se déplacer, seulement utiliser son propre équipement ou ses capacités sur lui-même.

VOIE DE LA MAGIE UNIVERSELLE

1. Lumière (L)* : un objet (portée 10 m) produit de la lumière dans un rayon de 10 m pendant INT heures. 1/combat, test opposé d'Att magique, une cible de NC < ou égal au rang est *aveuglée* 1 round.

2. Familier (A)* : utiliser les sens du familier et télépathie. +2 en **Init.** et **DEF**. Si 0 PV, contrecoup 1d4° DM. PV max sur récupération rapide. **DEF** [13 + rang], **Init.** [mage], **PV** [niveau du mage] **AGI** +3*, **CON** 0, **FOR** -4, **PER** +2*, **CHA** -2, **INT** -2, **VOL** +2.

3. Invisibilité (A) ou (L)* : invisible pendant [1d4° + INT] min. Si attaque, il redevient visible. Au rang 5, le magicien peut lancer ce sort sur un allié au prix d'une action limitée.

4. Vol (A)* : vol pendant [2d4° + INT] min. La vitesse de déplacement est la même qu'au sol. Vol stationnaire en action gratuite.

5. Téléportation (L)* : 1/jour, téléportation à (Niv. × INT) km. Le lieu d'arrivée doit être en vue ou parfaitement connu. +1 allié aux niveau 10, 13, 16 et 19.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

SORCIER

VOIE DU DÉMON

1. Malédiction (L)* : test opposé d'attaque magique contre une cible (20 m). *Dé malus* à ses tests 3 prochains tests. La cible ne peut être ciblée qu'une fois par combat par ce sort.

2. Aspect de la succube (L)* : beauté fascinante pour INT min. Gagne *dé bonus* aux tests de CHA. Attaque magique (A) au contact (vs DEF) inflige [1d4° + INT] DM. Récupère autant de PV que de DM.

3. Pacte démoniaque (G) : sacrifie 1d4 PV et gagne +INT sur un d20 ou en DEF contre une attaque. Ajoutez la VOL au nombre de DR du sorcier.

4. Aspect du démon (A)* : devenir un démon pour INT min. *Dé bonus* en Att au contact et +5 DEF, tests de FOR, AGI, CON. *Dé malus* tests d'Att magique. 2 attaques (L) à [1d4° + INT] DM. Voler 10 m par action (M).

5. Invocation d'un démon (L)* : sacrifie 1d4° PV, invoque un démon pour INT min. **AGI +2, CON +4*, FOR +5*, PER +2, CHA +0, INT +2, VOL +4. DEF 18, PV [Niv. × 5], Att contact = [Att magique], DM 2d4°+5.** ½ DM des armes non magiques. Vol. Au niveau 15, 2 Att/rd.

VOIE DE LA MORT

1. Siphon des âmes : 1/round, si un humanoïde vivant meurt à - de 20 m du sorcier, il récupère NC PV (arrondi à 1 pour NC ½), max = rang dans la voie. Au rang 5 peut récupérer 1 PM au lieu des PV si créature de NC 5 ou +.

2. Masque mortuaire (M)* : considéré non-vivant pendant INT min. Immunisé aux pouvoirs des morts-vivants et au poison, ne respire pas, ½ DM de froid. Les morts-vivants le prennent pour l'un des leurs. Ne peut pas bénéficier de soins.

3. Baiser du vampire (A)* : test opposé d'attaque magique (portée 30 m). La victime subit [2d4° + INT] DM et le sorcier récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).

4. Peur (A) ou (L)* : test opposé d'Att magique (20 m). La victime fuit INT rd ou 1 seul round si NC > ou égal sorcier. Si (L), toutes les créatures au contact du sorcier sont affectées (un test par créature).

5. Briser les cœurs (A)* : test opposé d'attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d4° + INT] DM, la moitié si le test est raté. Ce sort ne peut affecter une cible qu'une seule fois par combat.

VOIE DE L'OUTRE-TOMBE

1. Un pied dans la tombe (A)* : test opposé d'Att magique (portée 10 m) contre cible vivante. Inflige [1d4° + INT] DM et test de CON diff 10 et *ralenti* pour 1 round.

2. Armure d'os : +3 en DEF. +1 pour chaque rang 4 de sorcier. Entretien 10 min par jour. Zombie : **Init 8, DEF 10, PV [10+niv], Att [att magique], DM 1d4°+2. AGI -1, CON +1, FOR +2, PER -2, CHA -4, INT -4, VOL +6.** 5 m par action (M).

3. Animation des morts (L)* : anime un cadavre taille M, décédé - de INT jours. Ordres : Attaquer, Suivre, Garder, Pas bouger. Contrôle 1 zombie +1 par rang 5 dans une voie de sorcier. Tombe en poussière à 0 PV.

4. Ensevelissement (L)* : 1/combat, test opposé d'att magique (20 m), enterre un cible taille M. Elle subit 2d4° DM par rd, ne peut agir ni être cible d'attaques. Test FOR ou AGI 15 (au choix de la cible) pour se délivrer (L). A 0 PV, elle reste enterrée. Aide +2.

5. Armée des morts (L)* : 1/jour, invoque des d'innombrables squelettes pendant niveau rd. Inflige 2d4° DM par rd aux ennemis dans un rayon de 10 m. Déplacement/2 dans la zone (sorcier inclus).

VOIE DU SANG

1. Saignements (A)* : test d'Att magique (portée 10 m) difficulté [10 + CON de la cible]. 1d4° DM par round pendant INT rd.

2. Sang mordant (M)* : pendant INT min, à chaque fois qu'un ennemi au contact blesse le sorcier, il subit 1d4° DM d'acide.

3. Exsangue : +2 en DEF et ce bonus passe à +3 au rang 5. Le sorcier continue à agir à 0 PV avec un *dé malus*. S'il subit encore 1 DM, il sombre dans l'inconscience.

4. Rituel de sang (A)* : sacrifie 1d4° PV pour cibler une créature vivante (portée 20 m). +1d4° DM infligés à la cible par des armes tranchantes ou perçantes pendant INT rd.

5. Lien de sang (A)* : test opposé d'Att magique (20 m), pendant INT min, la moitié des DM reçus par le sorcier sont aussi subis par la cible. Lance un sort à la cible à portée sans la voir.

VOIE DE LA SOMBRE MAGIE

1. Ténèbres (L)* : zone de ténèbres diamètre 10 m, portée 20 m, INT min. Toutes les créatures sont *aveuglées*. Une seule zone à la fois. Rang + 2 à tous les tests d'INT basés sur les savoirs sombres.

2. Reptation (M)* : pendant INT min, le sorcier peut ramper de 5 m/action de mouvement sur les murs et les plafonds. Il peut lancer des sorts dans cette posture.

3. Strangulation (A)* : test opposé d'Att magique (20 m). Inflige [1d4° + INT] DM par rd et *dé malus* tant que maintien de la concentration par une action M et 1 PM par round. Si la victime sort de la portée du sort, il prend fin.

4. Manteau d'ombre (L)* : 1/jour, pendant INT min, *dé bonus* aux tests de discrétion et *dé malus* aux adversaires qui attaquent à distance. A 0 PV transfert à 1d6 km avec 1d4° PV, 1d6 min + tard.

5. Pacte ténébreux : CON +1 et *dé bonus* aux tests de CON. Voit dans le noir comme s'il s'agissait de pénombre. Sacrifier 1d4° PV pour ajouter +2d4° DM.

Rang 1 :

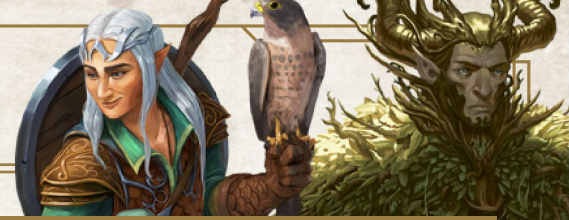
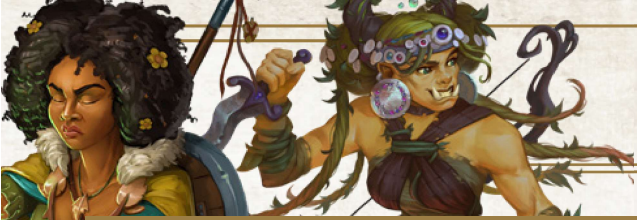
Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

DRUIDE



VOIE DES ANIMAUX

1. Langage des animaux : communication avec les mammifères. Choisir une catégorie par rg 4 de voie de druide : oiseaux, reptiles, poissons, arthropodes, animaux fantastiques. Rang + 2 aux tests pour influencer un animal. +1 en Init. et en DEF.

2. Petit compagnon : utiliser les sens du familier et télépathie. +2 DEF. Si 0 PV, fuite et revient 24 h + tard. PV max sur récupération rapide. DEF [13 + rang], Init [druide], PV [niveau druide x2] AGI +3*, CON 0, FOR -4, PER +2*, CHA -2, INT -2, VOL +2.

3. Nuée d'insectes (A)* : test d'attaque magique contre DEF (portée 20 m). 1 DM/round et -2 aux tests pendant [3 + PER] rounds. Les DM de zone détruisent la nuée.

4. Masque du prédateur (A)* : +2 en Init., en DEF, en Att, aux DM au contact et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant PER min.

5. Forme animale (A)* : animal de taille M ou inférieure dont il maîtrise la communication (rang 1) pendant PER min. Garde seulement PV, INT et VOL. Reprendre forme humaine (M).

VOIE DU FAUVE

1. Vitesse du félin : rang + 2 aux tests de course, d'escalade ou de saut. +3 en Init. et +1 en DEF. DEF +2 au rg 3 et +3 au rg 5.

2. Panthère : le druide apprivoise une panthère qui lui obéit. AGI +4*, CON +2, FOR +2, PER +2*, CHA -2, INT -2, VOL +2. Init [druide], DEF [13 + rg], PV [Niv. x 4] **Attaque au contact** [Att magique], DM 1d4°+2

3. Attaque bondissante (L) : druide ou félin parcourt 5 à 10 m, *dé bonus* au test d'attaque et de +1d4° DM. Ne peut être initié au contact.

4. Grand félin : télépathie et guérir à distance -1 PV par PV soigné. Monture 20 m par (A). AGI +4*, CON +5, FOR +5, PER +2*, CHA -2, INT -2, VOL +4 DEF [15 + rg], PV [Niv. x 5], **Att au contact** [Att magique], DM 1d4°+5

5. Les sept vies du chat : 6 fois et pas plus de 1/niveau. Si 0 PV ou mort, le druide peut choisir d'ignorer l'événement par une explication plausible.

VOIE DE LA NATURE

1. Maître de la survie : rang +2 aux tests de survie en milieu naturel (récupération, dangers, etc.). +1d4° PV lorsqu'il dépense 1 DR après une nuit en milieu naturel.

2. Terrains difficiles : pas de pénalité de déplacement en terrain difficile. +3 en Init., +1 en Att et en DEF dans ces conditions.

3. Bâton de druide (L) : le druide peut remplacer sa FOR par son AGI en Att au contact, il obtient 2 attaques et inflige [1d4° + FOR ou AGI] DM par attaque. Il gagne +2 en DEF pour 1 round

4. Constitution héroïque : +1 en CON et *dé bonus* aux tests de CON.

5. Résistant : divise par 2 les DM naturels (froid, feu, chutes, poison). ½ DM des animaux ou insectes (même géants). Cette protection s'étend à ses compagnons animaux.

VOIE DU PROTECTEUR

1. Baies magiques (L)* : produit PER fruits. Vaut 1 repas et rend [1d4° + rang] PV après 1 min, 1/jour. En plus du sort, rang + 2 à tous les tests de vigilance et de discrétion en pleine nature.

2. Forêt vivante (L)* : 1/jour, rituel de 30 min éveille la forêt dans 1 km de rayon par rang pendant 24 h. Déplacement/2 et un *dé malus* à tous les tests de survie, d'orientation, de perception ou de discrétion.

3. Régénération (L)* : la cible touchée récupère [3d4° + PER] PV en 10 min. Au rang 5, fait repousser les membres amputés. 1/jour pour chaque cible.

4. Perception héroïque : +1 en PER et *dé bonus* aux tests de PER. De plus il ajoute sa PER à ses PM max.

5. Forme d'arbre (L)* : utilise le profil de l'arbre animé pendant PER min sauf PER, INT et VOL. Muet, peut utiliser les sorts voie du protecteur et des végétaux. À la fin du sort (ou à 0 PV), retrouve les PV d'avant le sort.

VOIE DES VÉGÉTAUX

1. Peau d'écorce (M)* : +2 DEF pendant PER min. +1 aux rg 3 et 5. Rang + 2 aux tests pour identifier les plantes et connaître leurs propriétés.

2. Prison végétale (L)* : les adversaires dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) sont *immobilisés* pendant PER min. Test FOR difficulté [10 + PER] pour se libérer (A) définitivement.

3. Flèche vivante (A)* : tire une flèche, si le test d'attaque à distance réussit au round suivant +3d4° DM. Si cible à 0 PV, un arbuste pousse sur son corps.

4. Animation d'un arbre (L)* : animer un arbre pendant [niveau du druide] rounds. AGI -2, CON +3, FOR +3, PER -2, CHA -2, INT -2, VOL +0. Init 8, DEF [10 + rg], PV [Niv. x 5], Att = [Att magique], DM 1d4°+3. 5 m par action de mouvement.

5. Porte végétale (L)* : 1/jour, transport entre 2 arbres de la même forêt. Distance max PER x 10 km. Au niveau 10 et tous les 4 niveaux, emmener une personne de plus.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

MOINE

VOIE DE L'ÉNERGIE VITALE

1. Mains d'énergie (L) : une attaque à main nue avec un bonus en attaque égal au rang + 2. Toutes les attaques à mains nues sont magiques et autorisent à remplacer FOR aux DM par VOL.

2. Projection du ki (L) : projette une vague de force à 20 m. Un test d'attaque magique réussi permet d'infliger [1d4° + VOL] DM. Les DM passent à [2d4° + VOL] au rang 4.

3. Invulnérable : ½ DM de toutes les sources « élémentaires » (feu, froid, foudre, acide...) ainsi que des poisons et des maladies. À partir du rang 5, plus aucun DM ni effets des poisons et des maladies.

4. Pression mortelle (M) : comptabiliser les DM à part et ajouter +1d4° DM aux Att Pression mortelle (1 h) : réussir un test d'Att (L) pour infliger tous les DM. Niv. 10 : sans limite de distance sur un test opposé d'Att magique, mais n'a droit qu'à un seul essai.

5. Ascétisme : ne mange presque plus et peut subsister sans eau et sans sommeil pendant [5 + VOL] jours. Le PJ ne subit aucune pénalité durant cette période. Augmente sa CON de +1 et obtient un *dé bonus* aux tests de CON.

VOIE DE LA MAÎTRISE

1. Agilité du singe : ajoute son rang + 2 à tous les tests pour effectuer des acrobaties ou esquiver et gagne +2 en DEF. Ce bonus passe à +3 au rang 4. Se relever est une action gratuite.

2. Griffes du tigre : sur 1 au dé de DM à mains nues, remplace par le résultat maximum du dé. De plus, il peut infliger au choix des DM tranchants ou perforants en combat à mains nues.

3. Morsure du serpent : augmente de 1 la zone de critique sur les attaques au contact à mains nues. En cas de critique, la victime est *affaiblie* pendant 1 round.

4. Fureur du dragon (L) : 1/combat, effectue une attaque qui inflige automatiquement [3d4° + FOR] DM à tous les adversaires au contact et test de FOR 10 pour ne pas être renversé.

5. Moment de perfection : 1/jour +1 fois par rg 5 de moine (max 1/combat), le moine réussit toutes ses attaques et esquive toutes celles qui le prennent pour cible pendant un round. +1 à la plus faible Carac.

VOIE DE LA MÉDITATION

1. Pacifisme : +5 en DEF et ½ DM tant que le moine n'a réalisé aucune action offensive. Rang + 2 à tous les tests d'empathie ou pour apaiser un auditoire.

2. Transe de guérison : 3/jour, médite pendant 10 min et récupère [1d4° + VOL] PV. +1d4° par rg 4 de moine. Terminer une récupération rapide avant d'utiliser à nouveau cette capacité.

3. Maîtrise du ki : le moine ajoute sa VOL à son Initiative et à ses PV. +2 en DEF (passe à +3 au rang 5).

4. Volonté héroïque : le moine augmente sa VOL de +1. Désormais, il obtient un *dé bonus* aux tests de VOL.

5. Projection mentale (L) : 1/jour, projette son esprit hors du corps [1d4° + VOL] min. L'esprit vol 10 m/rd et passe au travers des murs. +1 à la plus faible Carac.

VOIE DU POING

1. Poings de fer : peut remplacer la FOR par l'AGI pour le score d'attaque à mains nues et inflige [1d6 + FOR] DM létaux. Ces DM passent à 1d8 au rang 2, 1d10 au rang 3, 1d12 au rang 4 puis à 2d6 au rang 5.

2. Peau de fer : le moine gagne un bonus de +2 en DEF et il divise tous les DM temporaires subis par 2. Le bonus de DEF passe à +3 au rang 5.

3. Parade de projectiles (G) : le moine peut dévier un projectile (flèche, javelot...) 1/round (sauf si le test d'attaque est un critique ou si l'attaque vient d'une arme à poudre).

4. Déluge de coups (L) : au tour du PJ, il effectue 2 attaques au contact sur des cibles de son choix.

5. Puissance du ki : choisir de s'imposer un *dé malus* sur une attaque au contact ou sur pour ajouter +2d4° DM.

VOIE DU VENT

1. Pas du vent : le moine peut se déplacer avant et après avoir attaqué (mais il couvre une distance normale). Gagne +3 en Init. et rang + 2 à tous les tests de saut, de course ou d'escalade.

2. Course du vent : le moine gagne +1 en DEF et une action de mouvement lui permet de couvrir 15 m. Au rg 5, le bonus de DEF passe à +2 et l'action de mouvement passe à 20 m.

3. Course des airs : le PJ se déplace sur eau, neige, feuillage ou un mur vertical; commence et termine le déplacement sur une surface normale. N'est plus *ralenti* par les terrains difficiles et immunisé à l'état *immobilisé*.

4. Agilité héroïque : +1 en AGI et *dé bonus* aux tests d'AGI.

5. Passe-muraille (L) : passe au travers d'un mur d'une épaisseur de VOL m. Si le mur est trop épais, la capacité ne fonctionne pas. +1 à la plus faible Carac.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

PRÊTRE

VOIE DE LA FOI

1. Prédicateur : rang + 2 aux tests visant à convaincre ou convertir son auditoire. 1/jour, récupère 1 PC s'il réussit à convertir un créature à sa religion ou convaincre une créature opposée à ses préceptes.

2. Miracle mineur (A)* : le PJ purifie de l'eau croupie et des aliments avariés, apaise une douleur pendant 1 rd, soigne une maladie bénigne (rhume, grippe, etc.) et rend 1d4° PV à une créature à 0 PV.

3. Arme de lumière (M) ou (L)* : le PJ enchante son arme pour CHA min. Lumière sur 5 m. *Dé bonus* et +2d4° DM contre démons et morts-vivants. À partir du rg 5, peut affecter l'arme d'un allié avec (L).

4. Ailes célestes (A)* : vole pendant CHA min. Rester en vol stationnaire avec les ailes célestes est une action de mouvement (M).

5. Foudres divines (A)* : la foudre frappe toutes les cibles dans 10 m de rayon autour du prêtre et inflige [2d4° + CHA] DM (pas de test d'attaque requis). +1 PM par utilisation avant de prendre une récupération rapide.

VOIE DE LA GUERRE SAINTE

1. Arme bénie : si 1 sur le dé de DM, relancer et garder le second résultat. Les DM de l'arme sont magiques. L'arme n'est plus bénie si une autre créature l'utilise.

2. Bouclier de la foi : +1 en DEF pour le bouclier. Passe à +2 au rg 5. Annulé si le bouclier est utilisé par quelqu'un d'autre.

3. Châtiment divin (L) : le prêtre effectue une attaque de contact avec un *dé bonus* et ajoute son CHA aux DM. +1 PM pour ajouter +1d4° DM d'une attaque qui touche. Au rg 5, il peut dépenser 2 PM pour ajouter +2d4°.

4. Marteau spirituel (A)* : test d'attaque magique (30 m), inflige [2d4° + CHA] DM. Si l'arme est magique, ajouter son bonus au test d'attaque et aux DM. +1 DM par rg 4 d'une voie de prêtre.

5. Mot de pouvoir (A)* : 1/jour, les ennemis à portée de vue sont *étourdis* pendant 1 round (pas d'action et -5 en DEF).

VOIE DE LA PRIÈRE

1. Bénédiction (L)* : +1 aux tests de caractéristique et d'attaque pendant CHA min pour le prêtre et ses alliés en vue. +2 au rg 5. Rang + 2 à tous les tests de théologie ou de cosmologie.

2. Sanctuaire (L)* : test d'INT difficulté [10 + CHA] pour attaquer le prêtre (10 rounds). Si NC < ½ Niv. du prêtre, pas de test de CHA. Sort annulé si action offensive (récupération rapide nécessaire).

3. Destruction du mal (A)* : les morts-vivants et les démons dans un rayon de 10 m subissent [2d4° + CHA] DM. 3d4° au rang 5.

4. Volonté héroïque : +1 en VOL et *dé bonus* aux tests de VOL.

5. Intervention divine (G) : 1/combat, décide qu'un test du MJ ou des joueurs est une réussite ou un échec, même après le résultat des dés. Ne peut modifier le résultat d'une créature de NC > à son niveau.

VOIE DES SOINS

1. Récupération mineure (A)* : soigne [1d4° + CHA] PV. 1/jour par rg dans la voie + 1 fois par rang 3 dans une autre voie de prêtre. Rang + 2 aux tests de médecine et de premiers soins.

2. Vigueur divine (L)* : cible au contact guérie d'un poison ou d'une maladie. Un test d'Att magique peut être demandé si l'infection est surnaturelle. Rang + 2 aux tests effectués pour résister aux maladies et aux poisons.

3. Récupération majeure (L)* : soigne [3d4° + CHA] PV (portée 20 m). +1d4° pour chaque rg 5 de prêtre.

4. Phénix : 1/jour, à 0 PV, le prêtre se relève nimbé de lumière. Soigne [2d4° + CHA] PV à tous les alliés (20 m) et le double sur lui-même.

5. Rétablissement* : 1/jour, soigne une créature par point de CHA par une Récupération majeure. 10 min, portée 5 m. Le prêtre se nimbe de lumière divine.

VOIE DE LA SPIRITUALITÉ

1. Vêtements sacrés : si aucune armure (bouclier autorisé), +2 en DEF et *dé bonus* aux tests contre contrôle mental. Passe à +3 en DEF au rg 3 et +4 au rg 5. Alternative : maîtrise de la cotte de maille.

2. Augure (L)* : 1/jour, demande un avis sur une action. Test de CHA diff.10. Réponse du MJ parmi : bénéfique, incertain, risqué ou préjudiciable. Dépenser 1 PC pour relancer.

3. Délivrance (L)* : toucher la cible annule peur, douleur, *affaiblissement*, poisons, pétrification et les états *étourdi*, *paralysé*, *ralenti* ou *immobilisé* (pas les mutilations ou les amputations). Test d'Att magique si pénalité permanente.

4. Charisme héroïque : +1 en CHA et *dé bonus* aux tests de CHA.

5. Marche des plans (L)* : 1/jour, le prêtre voyage 10 km/round pendant CHA rounds. Position d'arrivée à 1d6 km près.

Rang 1 :

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :