

Ingéniomancien

Vous possédez des compétences à la fois magiques et d'ingénierie qui font de vous quelqu'un de redoutable. Vous avez appris à utiliser en parfaite symbiose deux univers afin de tirer le meilleur de chacun. Beaucoup de vos confrères se sont par exemple spécialisés dans la création, l'entretien et la réparation des automates à vapeur.

Magicien – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix. Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie. Condition : Intelligence +2.

Amélioration de l'équipement – En dépensant un dK, vous pouvez passer un tour à améliorer un équipement en lui donnant un bonus d'équipement de +2. L'amélioration dure jusqu'à la fin de la prochaine utilisation de l'objet (par exemple, la fin d'un combat lorsqu'une arme de poing a été améliorée). Le bonus augmente de +1 par atout supplémentaire.

Weird science – Vous savez manipuler la science et les techniques pour obtenir des effets étranges et impossibles. Vous pouvez fabriquer ou modifier des objets en utilisant la science à plein, y compris dans ce qu'elle a de plus extraordinaire ou impossible.

Rat d'atelier – Parce que vous avez visité moult ateliers dans votre enfance, demandant aux uns et aux autres comment ils travaillent, vous pouvez toujours ajouter votre bonus d'Intelligence à tous les jets de compétences techniques et de métiers où vous n'avez pas le moindre degré de compétence.

Compétences – Ingénieur +2, Mystères et magie +2, Idée +2.

Mécano

Vous saviez vous servir d'une clef à molette bien avant de savoir marcher, enfin presque. Fasciné depuis toujours par les engrenages, la vapeur et les machineries complexes, vous avez élevé au rang d'art l'ingénierie. Vous pouvez construire, réparer et entretenir à peu près tous les objets manufacturés.

Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? – Vous pouvez dépenser un dK pour trouver le petit objet générique dont vous avez besoin et qui ne se trouve pas dans votre liste d'équipement. Le conteur a toujours le dernier mot, mais il doit vous rendre votre dé de krâsse s'il refuse l'utilisation de cet atout...

Touche à tout – À force de bourlinguer, vous avez appris des tas de petites choses dans à peu près tous les domaines. Dorénavant, vous pouvez faire un jet dans vos compétences sans degré avec un bonus égal à la meilleure des deux caractéristiques correspondantes, au lieu de +0.

Improvisation – Vous pouvez improviser un bricolage en quelques minutes. Lancez des dK (autant que vous voulez). Si vous obtenez des krâsses, c'est autant de dégâts que vous prenez dans votre hâte à faire les choses. Chaque dé restant peut être transformé en 2 degrés à investir dans un objet à usage unique (voir règles de bricolage).

Essaye encore ! – Vous pouvez dépenser un dK pour refaire immédiatement un jet technique raté (désamorcer un piège, réparer un engin, faire une modification ou fabriquer un objet, etc.) En cas de nouvel échec, c'est mort.

Compétences – Mécanicien +2, Ingénieur +2, Idée +2.

Pistomancien

Vous avez appris à combiner vos connaissances magiques avec votre passion pour les armes à feu, faisant de vous un adversaire particulièrement dangereux. Vos talents innés vous permettent de développer le potentiel de vos armes à feu à un niveau inégalé.

Adeptes – Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout *Domaines magiques*, vous pourrez choisir un nouveau domaine. Condition : Intelligence +2.

Tireur expert – Vous avez été confronté au feu, vous maîtrisez vos nerfs et pouvez désormais faire des dégâts impressionnants avec les armes à feu. Entre vos mains, une arme à feu fait 2d6 points de dégâts. Vous pouvez utiliser cet atout ou l'atout *Armes et armures de professionnel* pour manipuler les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïque. Condition : 3 degré dans la compétence utilisée.

Radin des munitions – Vous pouvez diviser le coût en munitions en lançant un dK de moins. Par ailleurs, vous pouvez dépenser 1dK pour empêcher votre flingue d'être vide lorsque le conteur vous annonce qu'il l'est.

Quitte ou double – En dépensant 1dK, vous pouvez augmenter la marge de réussite automatique de 5 points pour un jet donné. Ainsi si votre seuil de réussite automatique est de 20, il passera à 15-20. Mais dans le même temps, votre seuil d'échec automatique passera à 1-6.

Compétences – Mystères et magie +2, Artificier +2, Concentration +2.

Chapelain

Alors que certains religieux vivent leur foi dans le partage et la communion, vous avez toujours personnellement préféré vivre la votre dans le sang, la poudre et l'acier. A la fois prêtre et soldat, vous avez fait des champs de bataille votre église et prêchez à grands coups de masse d'arme.

Armes et armures de professionnel – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout *Tireur expert* au choix.

Adeptes – Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout *Domaines magiques*, vous pourrez choisir un nouveau domaine. Condition : Intelligence +2.

Yeux de la colère – Une fois par combat et par adversaire, comme une action gratuite, vous pouvez impressionner un ennemi au point de lui faire perdre tous ses moyens. Sur un jet d'*Intimidation* réussi en opposition avec un jet de Courage, vous empêchez votre opposant d'agir pendant un tour complet.

Repousser la douleur – Une fois par combat, lorsque vous êtes touché, vous pouvez reculer le moment de subir les dégâts d'un tour par degré dans la compétence Sauvegarde/Résistance plus un tour par dK dépensé à ce moment-là. Lorsque les dégâts sont effectivement enregistrés, à la fin de l'effet, ils provoquent automatiquement une blessure s'ils suffisent à réduire vos points de vie à 0. Bien entendu, il est impossible de soigner ces dégâts tant qu'ils n'ont pas été enregistrés mais il est possible d'en soigner d'autres.

Compétences – Religion +2, Volonté +2, Intimidation +2.

Féral

Alors qu'elle peut-être d'une beauté magnifique, la nature peut aussi – et ne s'en prive pas – être dangereuse et terrifiante. Vous ne vénerez pas la nature pour ses aspects généreux, féconds ni même chaotique, loin de là. Vous ne vous épanouissez que dans la violence sauvage d'une tempête, dans le carnage provoqué par le plus sanguinaire des prédateurs ou bien encore dans le froid mordant d'un rude hiver.

Adeptes – Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout *Domaines magiques*, vous pourrez choisir un nouveau domaine. Condition : Intelligence +2.

Boussole vivante – Vous savez toujours où se trouve le nord. Tous les jets de Survie pour vous orienter et trouver votre chemin se font avec un bonus de +4.

Résistant – Votre métabolisme est plus efficace ou bien vous avez essayé beaucoup de choses, toujours est-il que vous résistez particulièrement bien aux agressions. Vous avez un bonus de +4 à tous tes jets de Résistance ou Volonté contre les maladies, le poison et les jets concernant la prise de drogues.

Utiliser le vent – Vous savez vous placer pour utiliser le vent et pour camoufler vos bruits et vos odeurs. Lorsque le conteur indique que c'est possible, vous obtenez un bonus de 2dK de circonstance à tous vos jets de *Discrétion* et de *Perception*. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour augmenter le nombre de dK offerts.

Compétences – Survie +2, Résistance +2, Créatures +2.

Pistolero

Les armes à feu sont pour vous plus qu'un moyen de vous défendre, c'est une philosophie de vie que vous avez élevé au rang d'art. Vos armes ne vous quittent jamais de plus de quelques mètres et gare à celui qui oserait poser la main sur l'une de vos amantes de fer et de feu.

Tireur expert – Vous avez été confronté au feu, vous maîtrisez vos nerfs et pouvez désormais faire des dégâts impressionnants avec les armes à feu. Entre vos mains, une arme à feu fait 2d6 points de dégâts. Vous pouvez utiliser cet atout ou l'atout *Armes et armures de professionnel* pour manipuler les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïque. Condition : 3 degré dans la compétence utilisée.

Tireur sûr – Vous savez vous trimballer, courir même, avec des armes à feu ou archaïques chargées et prêtes à l'emploi. Vous ne risquez jamais de vous blesser avec une balle supplémentaire dans la chambre (ignorez la première krâsse qui vide votre arme). Vous pouvez courir avec une arbalète chargée.

Adrénaline d'amateur – C'est au cœur de l'action que tout le monde peut voir ce dont vous êtes capable. Vous pouvez prendre cet atout trois fois au total et chacun vous permet d'obtenir une action supplémentaire à faire après tout le monde dans l'ordre des initiatives. Chaque utilisation de l'atout (et non chaque action supplémentaire) vous coûte 2d6 points d'énergie.

Visée – Vous connaissez des techniques de respiration et de concentration vous permettant de tirer extrêmement précisément si vous disposez du temps nécessaire à la visée. Par action passée à viser une cible immobile ou en activité calme, à l'exception de toute autre action (hormis quelques mots entre des dents serrées et un ou deux pas pour vous positionner), vous recevez 1dK de circonstance avec un maximum de 6dK. Condition : 5 degrés en *Concentration*, +2 en *Sagesse*.

Compétences – Réflexes +2, Artificier +2, Initiative +2.

Barbare

Vous êtes nés dans l'une des tribus nomade et sauvage qui parcourt le grand Nord, ou avez été élevé par un couple de Trolls des cavernes un peu dérangés, peu importe. Une chose est certaine, vous ne vous ressemblez plus quand vous commencez à vous battre et gare à qui se met en travers de votre chemin !

Armes et armures de professionnel – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout *Tireur expert* au choix.

Armes et armures de brutasse – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Condition : *Armes et armures de professionnel*.

Artiste de la tripaille – Vous êtes assez violent lorsque vous combattez. Vos adversaires meurent souvent de la pire des manières possibles, empalés sur un morceau de ferraille, la tête explosée dispersant des bouts de cervelle partout ou encore complètement démembrés. Un adversaire qui souhaite engager le combat avec vous après vous avoir vu tuer au moins un ennemi (ce jour ou par le passé) doit réussir un jet de Volonté contre 10+ vos degrés d'*Intimidation*. En cas d'échec, il perd un tour complet et doit retenter son jet au prochain tour. Condition : Force +2 et Charisme +2.

Rage destructrice – Vous êtes capable de vous plonger dans une transe de combat, une fois par jour. Vous gagnez +2 en Force et à vos jets de sauvegarde (sauf l'Esquive et la Perception si applicable). Tant que vous êtes dans cet état, vous ne pouvez pas utiliser de compétences nécessitant concentration ou patience. Chaque tour passé sous l'effet de la rage vous coûte 1d6 points d'énergie. Quand vous n'avez plus d'énergie, la rage prend fin. Si vous décidez d'arrêter avant, vous êtes automatiquement *Vidé* pendant 1d6 tours, même si vous n'avez pas perdu tous vos points d'énergie. Pour chaque nouvel atout de rage destructrice, vous gagnez un bonus de +2 supplémentaire.

Compétences – Survie +2, Muscle +2, Résistance +2.

Barde

Vous êtes la mémoire vivante de ce monde, capable de porter aux quatre coins du globe les aventures des plus grands héros et les défaites cuisantes des pires vilain que cette bonne vieille terre ait portée. Votre voix est votre arme, et elle est parfois plus dangereuse encore que la lame d'un chevalier.

Informé – Vous êtes très au fait de tout ce qui se passe et se dit. Quand vous rencontrez un individu, un groupe ou une organisation pour la première fois, vous pouvez faire un jet de *Renseignements* pour savoir si vous avez entendu quelque chose à son sujet.

Fascination – Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez une compétence sociale à laquelle appliquer cet atout, comme *Bluff*, *Diplomatie* ou *Troubadour*. Quand vous voulez fasciner quelqu'un, faites un jet de cette compétence opposé à sa Volonté. Si vous réussissez, la cible ne prête plus attention à rien d'autre que vous. Vous pouvez maintenir l'effet en consacrant votre tour à la fascination, et ce pendant un nombre de tours égal à vos degrés dans la compétence. Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple si un de vos amis s'approche silencieusement pour l'assommer), vous devez refaire le jet opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine une arme) interrompt automatiquement la fascination. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, en le liant à une nouvelle compétence à chaque fois.

Calmer les esprits – Avant ou pendant un combat, vous pouvez faire baisser l'agressivité d'un individu. Faites un jet de *Diplomatie* contre un jet de Courage. La personne doit pouvoir vous entendre et comprendre ce que vous dites. Si vous réussissez, la personne prend une attitude neutre jusqu'à ce qu'elle soit agressée par vous ou vos alliés (ou un adversaire si vous calmez un des vôtres). Si vous reprenez cet atout, vous pouvez toucher une personne par degré dans la compétence *Diplomatie* ou *Impression*.

La musique adoucit les mœurs – Vous êtes un virtuose. Si vous avez l'occasion de jouer au moins un air de musique, vous obtenez un bonus de +4 à tous les jets de *Diplomatie* et *Bluff* sur les personnes qui l'ont entendu. Condition : un degré dans une compétence musicale.

Compétences – *Bluff* +2, *Renseignements* +2, *Troubadour* +2.

Druide

Investit des pouvoirs de la nature, vous êtes les servant de la faune et de la flore. Que vous soyez itinérant, préférant apporter votre aide là où le besoin s'en fait sentir, ou que vous préféreriez protéger un lieu toute votre vie vous n'en restez pas moins un gardien de la neutralité et de la vie face au danger de l'évolution et des technologies.

Magicien – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix. Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie. Condition : Intelligence +2.

Compagnon animal – Vous pouvez choisir un compagnon animal de FD 2 et de niveau 1. Vous pouvez choisir un animal terrestre ou n'importe quel animal fantastique de votre choix, si accepté. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez prendre un autre animal équivalent ou augmenter le FD de celui-ci de 1 point – ce qui lui donne deux nouvelles capacités spéciales à choisir. Le compagnon animal gagne 1 niveau tous les deux degrés dans la compétence *Dressage*. Parmi les capacités que vous pouvez lui donner, vous pouvez en choisir parmi la liste suivante : Vitesse (le compagnon obtient un bonus de +4 en *Acrobatie*) ; Résistance (le compagnon obtient un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde) ; Sens aiguisés (le compagnon reçoit un bonus de +2 en *Survie* et *Perception*) ; Langage (il comprend tous les langages parlés par son maître et peut, en fonction de ses capacités naturelles, se faire comprendre en retour) ; Transfert (le compagnon et son maître peuvent utiliser leurs réserves de points d'énergie réciproques) ; Lien empathique (le compagnon et son maître savent toujours où ils se trouvent l'un par rapport à l'autre). Vous pouvez aussi augmenter ses dégâts, ses attaques ou lui donner des capacités extraordinaires.

Boussole vivante – Vous savez toujours où se trouve le nord. Tous les jets de *Survie* pour vous orienter et trouver votre chemin se font avec un bonus de +4.

Neutralité - Certaines personnes doivent rester neutre en toutes circonstances, y compris au beau milieu d'un combat. Si au premier tour d'une opposition, vous annoncez que vous restez neutre, il faut réussir un jet de Volonté contre une difficulté de 25 pour vous prendre sciemment pour cible – bien entendu, vous ne devez accomplir aucune action offensive pour que cet atout reste actif. Si vous êtes le dernier debout, vous pouvez vous rendre... ou pas.

Compétences – Guérisseur +2, Nature +2, Préparation +2.

Ensorceleur

Depuis toujours il s'est passé des choses étranges dans votre entourage et il vous a fallu du temps pour comprendre d'où tout cela pouvait provenir. Néanmoins, lorsque vous avez compris que vous possédiez le don, tout est rentré dans l'ordre. Enfin presque. Pour vous la magie c'est comme respirer, c'est inné et plutôt facile mais fortement lié à vos émotions et parfois incontrôlable.

Magicien – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix. Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie. Condition : Intelligence +2.

Magie sauvage – Vous n'avez pas appris la magie comme tout le monde. Pour vous, jeter un sort est une affaire d'instinct, d'intuition et de pas mal de chance. Vous devez toujours faire votre jet de compétence de style avant de déterminer les effets du sort. Ce qui veut dire que vous réussissez toujours vos sorts, même si vous n'avez aucune idée de la puissance qu'ils auront. Cependant, un sort de magie sauvage peut avoir des effets étranges, voire se retourner contre vous ! Le conteur peut utiliser des krâsses contre votre sort afin de provoquer des effets secondaires (chaque 6 obtenu sur un dK correspond à un couac dans votre sort). Attention, les effets principaux d'un sort réussi ne peuvent jamais être altérés : les dégâts ou les transformations sont effectifs, mais une boule de feu peut se changer en boule de clous de girofles (avec les mêmes dégâts) et un sort de silence peut s'accompagner de jolies lumières bleutées. Si votre cible réussit son jet de sauvegarde, par contre, le sort part en sucette. Le conteur est libre de déterminer ses effets comme il le souhaite, il peut même changer le domaine utilisé. Par exemple, un appel de la foudre peut se transformer en soin magique pour vos adversaires.

Sixième sens – Vous obtenez un bonus de +4 à vos jets de *Perception*. Vous pouvez en outre toujours agir avant tout le monde quand vous parvenez à détecter une embuscade.

Canalisateur de magie sauvage – La magie sauvage exsude de votre personne. Quand quelqu'un vous lance un sort, vous pouvez lancer des dK pour ajouter des effets secondaires à son sort. Condition : Magie sauvage.

Compétences – Mystères et magie +2, Volonté +2, Perception +2.

Guerrier

Tout petit déjà vous aimiez jouer au guerrier et au gobelin, vous étiez d'ailleurs toujours le guerrier et aimiez taper sur la tête de vos petits compagnons de jeu avec ce bout de bois si cher à votre cœur. Aujourd'hui l'acier a remplacé le bois mais vous aimez toujours autant savater du gobelin et plus si affinité.

Armes et armures de professionnel – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout *Tireur expert* au choix.

Spécialisation – Vous êtes spécialisé dans la manipulation d'une arme précise. Vous gagnez un bonus de +2 en Attaque et en dégâts. Cet atout peut être pris plusieurs fois dans des armes différentes.

Posture défensive – Vous pouvez adopter une position vous donnant -2 à l'attaque et +4 à la défense pour le tour.

Posture offensive – Vous pouvez adopter une position vous donnant -2 à la défense et +4 à l'attaque pour le tour.

Compétences – Esquive +2, Muscles +2, Courage +2.

Magicien

Vous êtes un magicien et vous dépotez sec. La boule de feu, ça vous connaît. Mais vous êtes versé dans pas mal d'autres types de magies bien plus subtiles. Bon, ce n'est pas ce que l'on attend de vous la plupart du temps, il faut bien l'avouer. Malgré votre apparence dépenaillée vous êtes très respecté par vos compagnons.

Magicien – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix. Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie. Condition : Intelligence +2.

Bibliothécaire amateur – Vous lisez plus vite et bien mieux que la plupart. Les recherches en bibliothèque ou dans les archives ou encore la recherche sur internet est moitié moins longue pour vous. De plus, vous obtenez un bonus de +2 à tous tes jets de *Renseignements* ou de *Connaissance* lorsque vous farfouillez dans ce genre de source. Oui, la matrice aussi.

Sorts de professionnel – Vous avez atteint un palier dans l'utilisation de votre magie. Choisissez deux domaines si vous êtes un magicien et un domaine si vous êtes adepte. Vous pouvez maintenant obtenir des effets de professionnel quand vous jetez des sorts. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un ou deux domaines différents. Condition : 6 degrés dans une compétence de style.

Magicien prudent – Lorsque vous ratez un sort, vous ne dépensez que la moitié des points d'énergie (arrondie à l'inférieur).

Compétences – Mystère et magie +2, Concentration +2, Scribe +2.

Moine

Que vous avez étudié dans les monastères les plus reculés ou sous la fêrule d'un vieil ermite, vous êtes un as de la castagne. En combat, vous êtes un vrai phénomène, vous sautez partout et donnez de féroces coups de pied pour calmer ceux qui voudraient que vous arrêtiez. Votre corps est votre arme et rien ne semble vous être impossible.

Arts martiaux amateurs – Suite à un entraînement sportif (boxe, karaté, kung-fu, aikido, etc.) vous savez comment tirer parti de votre force physique dans un combat à mains nues. Vous pouvez ajouter 1d6 à tous vos dégâts à mains nues et causer des blessures graves ou tuer vos adversaires. Condition : Dextérité +2.

Sommeil réparateur – Vous lancez 2d6 par nuit de repos pour récupérer vos points de vie et d'énergie au lieu de 1d6. Si la journée n'a pas été trop dure, vous pouvez ajouter votre Constitution et votre Sagesse.

Sens du combat – Vous possédez une sorte de prescience qui vous permet de savoir ce qu'il va se passer quelques millisecondes avant que cela ne se produise. Habitude du combat ou intuition animale, dans tous les cas, ça aide. Vous gagnez gratuitement 3dK par atout au début de chaque scène de combat. Ces dés devront être utilisés pendant la scène ou ils seront perdus. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois. Conditions : +3 en Sagesse, 5 degrés en Volonté.

Projection amateur – En combat à mains nues, vous savez projeter vos adversaires. Ceux-ci doivent réussir un jet d'*Equilibre* contre le jet d'attaque ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires et se retrouver au sol. Condition : *Arts martiaux amateur* ou *Lutteur en finesse*.

Compétences – Acrobatie +2, Esquive +2, Equilibre +2.

Paladin

Vous êtes un guerrier saint, le bras armé de l'Eglise, une brute bardée de métal avec permis de tuer, en somme. Vous gardez un genou en terre pour prier votre dieu, un œil sur les mécréants, une main sur le cœur et tout le reste prêt à baffer les forces des ténèbres.

Armes et armures de professionnel – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout *Tireur expert* au choix.

Boîte de conserve – Vous avez une grande habitude des armures et des boucliers. C'est tout juste si vous ne vous baignez pas avec la vôtre. A chaque fois que vous prenez cet atout, vous ignorez deux points d'encombrement donnés par l'armure ou le bouclier (ou vous rajoutez deux cases d'encombrement dédiées aux armures) et vous obtenez un bonus de protection supplémentaire de +1 (parce que vous savez parfaitement ajuster votre équipement).

Réputation – Vous jouissez d'une excellente réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de *Bluff*, *Impression* et *Diplomatie*. En combat, tous vos alliés dans un rayon de dix mètres reçoivent un bonus de +2 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Condition : ne peut pas prendre l'atout *Notoriété*.

Aura de lumière – Les démons, les aberrations et les morts-vivants doivent réussir un jet de sauvegarde contre 15+ Charisme pour vous approcher. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez ajouter vos degrés d'*Intimidation* à la difficulté du jet.

Compétences – Religion +2, Courage +2, Impression +2.

Prêtre

Vous avez remis votre vie entre les mains de votre Dieu et il vous le rend bien. A la fois homme de savoir et bras armé, vous apportez la bonne parole là où vous le jugez nécessaire afin que chacun reconnaisse la grandeur de votre cause et de votre foi.

Magicien – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous pouvez choisir deux domaines magiques au choix. Choisissez le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ces domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie. Condition : Intelligence +2.

Guérisseur surdoué – Vous avez une grande pratique des premiers soins. Chaque fois que vous soignez un blessé, ajoutez 1d6 aux points de vie qu'il récupère. Si vous suivez la guérison d'un personnage, il gagne également 1d6 points de vie supplémentaires. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout pour augmenter le nombre de d6.

Cri de ralliement – Une fois par combat, vous pouvez pousser un cri de bataille qui encourage vos alliés, leur donnant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au prochain tour. Vous pouvez bien sûr utiliser *Cri de guerre* au cours du même combat. Condition : Charisme +2 ou Force +3.

Miracle – Vous êtes capable de sauver la vie d'un compagnon mortellement blessé. Vous pouvez stabiliser, une fois par séance, un personnage qui a raté un jet de sauvegarde contre la mort après une blessure. Vous pouvez aussi lui éviter les séquelles s'il a été durement éprouvé, mais qu'il a pu réussir son jet de sauvegarde.

Compétences – Religion +2, Diplomatie +2, Scribe +2.

Rôdeur

Vous portez une lourde cape qui laisse votre visage rasé dans l'ombre. Vous avez un animal, gros ou petit, commun ou exotique, qui vous suit partout, même dans les grands restaurants. Vous connaissez le langage des oiseaux et savez convaincre un sanglier de vous ouvrir la marche, un blaireau de vous laisser un coin de terrier ou un ours de partager son repas. Vous êtes moins à l'aise avec les humains, mais ce n'est pas gênant. De toute façon, personne n'a envie d'être pote avec un gars qui fait copain-copain avec les tigres à dents de sabre.

Armes et armures de professionnel – Vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes de mêlée et les armures appartenant à cette catégorie. Vous pouvez utiliser les arcs, arbalètes et autres armes de distance archaïques avec cet atout ou avec l'atout *Tireur expert* au choix.

Empathie animale amateur – Vous vous sentez bien en compagnie des animaux et les comprenez aisément. Vous pouvez utiliser les compétences *Psychologie*, *Bluff* et *Diplomatie* avec eux.

Boussole vivante – Vous savez toujours où se trouve le nord. Tous les jets de *Survie* pour vous orienter et trouver votre chemin se font avec un bonus de +4.

Trouver une piste – Dépensez un ou plusieurs dK et faites un jet de *Fouille* contre une difficulté de 15. Vous trouvez un indice sur la destination d'une personne qui est parti d'un endroit récemment - une souche de ticket, une boîte d'allumette avec une adresse griffonnée ou n'importe quel autre débris insignifiant mais ô combien utile ici. Cette piste ne conduit qu'à la destination immédiate de la personne et ne donne aucune autre information.

Compétences – *Survie* +2, *Dresseur* +2, *Préparation* +2.

Roublard

Vous n'avez jamais été le plus costaux ni le plus intelligent de la bande, ça non, mais par contre vous avez toujours été le plus malin. Celui qui parvenait à éviter la fessée en dénonçant un camarade ou celui qui parvenait à se faire payer pour délivrer des messages aux aventuriers de passage. Vous êtes prêt à tout quand il s'agit de vous sortir d'une mauvaise passe.

Attaque sournoise – Vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts, en mêlée ou à distance, si vous pouvez surprendre votre adversaire. Vous ne pouvez utiliser cet atout lorsque vous tirez en rafales d'armes automatiques. Il n'est pas non plus cumulable avec *Attaque dévastatrice*. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

Monte-en-l'air amateur – Vous êtes parfaitement à l'aise sur les toits et les terrasses des cités. Vous ne risquez jamais de glisser en combat ou lorsque vous vous déplacez dessus à vive allure. Le conteur ne peut alors pas utiliser de dK de circonstance contre vous.

Perceur de coffre amateur – Vous vous y connaissez en serrures. Il ne vous faut qu'un tour pour venir à bout de n'importe quelle serrure simple (avec un trou pour la clef et un mécanisme à titiller). Vous devez néanmoins réussir un jet de compétence contre la difficulté demandée.

Cent visages – Il est facile pour vous de vous fondre dans une foule. Vous y avez un bonus de *Discrétion* de +4. Vous pouvez aussi tenter un jet de *Déguisement* en un seul tour au lieu des dix tours habituelles.

Compétences – Bluff +2, Escamotage +2, Renseignements +2.