

Le Champion

Là où les prêtres prennent la religion très au sérieux, vous avez décidé d'aller encore plus loin et, tel un justicier, de partir combattre le Mal et les incroyants. Bien sûr, vous n'êtes pas un fanatique (enfin, peut-être), mais vous ne connaissez pas la modération. Vous êtes très enthousiaste à suivre les commandements de votre dieu, et votre ferveur est sans égale.



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Arthas, Bridget, Georges, Holger, Roland

Amélia, Claire, Jeanne, Rosa, Yolanda

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits de soldat, Habits simples, Habits religieux, Costume de justicier, Nonne/moine sexy

Yeux exorbités, Regard inquisiteur, Regard triste, Aura de sainteté, Tatouages religieux

Athlétique, Mince, Musclé, Longiligne, Séduisant

Tentation (choisissez-en une)

Bonté : Les bonnes actions, c'est votre rayon, et vous ne ratez jamais une occasion d'aider ceux dans le besoin. Une fois par session, lorsque vous vous mettez en danger pour protéger les plus faibles que vous, vous gagnez 1 EXP.

Gloire : Vous vous êtes mis en tête de prêcher votre foi et de sermonner les infidèles, et surtout de montrer l'exemple. Une fois par session, lorsque vous vous mettez en danger pour votre église ou votre dieu, vous gagnez 1 XP.

Justice : Il faut châtier les criminels et les hérétiques ! Vous êtes sans pitié et vous traquez les mécréants sans relâche. Une fois par session, lorsque vous vous mettez en danger pour punir un crime, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence

[]

Ruse

[]

Obstination

[]

Batailler
Utiliser la manière forte

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes

[]

Charme

[]

Faire l'érudit

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

- ▶ Violence +1 ; Ruse -1 ; Obstination +2 ; Arcanes +1 ; Charme +0
- ▶ Violence +2 ; Ruse -1 ; Obstination +2 ; Arcanes +0 ; Charme -1

- ▶ Violence +1 ; Ruse -2 ; Obstination +2 ; Arcanes +2 ; Charme -1
- ▶ Violence +0 ; Ruse +0 ; Obstination +2 ; Arcanes +0 ; Charme +1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Champion

(choisissez-en deux)

Altruisme : Lorsque vous aidez quelqu'un avec succès, vous gagnez un +1 à votre prochain jet.

Barrière magique : Lorsque vous contrez un sort hostile ou une attaque magique, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 7-9, vous diminuez de moitié les effets du sortilège, ou vous réduisez ses Dégâts de 2. Sur un 10+, le maléfice n'a aucun effet.

Guérisseur : Lorsque vous soignez quelqu'un, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 7-9, choisissez une option parmi les suivants. Sur un 10+, choisissez-en 3 (vous pouvez prendre plusieurs fois la même) :

- ▶ Votre patient décoche 1 ♥
- ▶ Votre patient est guéri d'un état
- ▶ Les maux soignés ne vous sont pas transférés

Poing de la justice : Lorsque vous vous battez à mains nues avec une fougue surnaturelle pour respecter votre vœu de ne pas manier d'armes, vos attaques à mains nues font Dégâts 1 et vous choisissez si elles ont Assommoir ou pas.

Regard insoutenable : Lorsque vous regardez quelqu'un dans les yeux, lancez 2d6+Obstination. Sur un 6-, il ne vous prend pas au sérieux et vous avez un -1 à votre prochain jet contre lui. Sur un 7-9, il est intimidé et vous choisissez un effet parmi les options suivantes. Sur un 10+ vous avez en plus un +1 à votre prochain jet contre lui :

- ▶ Il exécute l'un de vos ordres
- ▶ Il recule avec précaution avant de fuir
- ▶ Il vous attaque

- ▶ Il est paralysé par la peur tant que vous le fixez des yeux

Punir les mécréants : Lorsque quelqu'un s'adonne à sa Tentation, lancez 2d6+Obstination. Sur un 6-, vous tombez sous l'influence de sa Tentation. Sur un 7-9, vous le remettez dans le droit chemin (pour le moment). Sur un 10+, il ne sera plus tenté jusqu'à la fin de la session.

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

- Deux choix parmi :

Épée (Dégâts 1)

Fléau (Dégâts 1, Encombrant, Puissant)

Hache de bataille (Dégâts 2, Encombrant)

Lance (Dégâts 1, Allonge, Encombrant)

Masse (Dégâts 0, Puissant)

Bâton (Dégâts 0, Allonge)

- Un choix parmi :

Talisman de protection divine (Armure +1 contre les attaques magiques et les créatures impies)

Cotte de maille finement ouvragée (Armure 1, Superbe)

Brigandine discrète (Armure 1, Cachée)

Bouclier sacré (Armure +1, Encombrant, Lumineux)

- **Un symbole religieux** (décrivez-le)

Progression

Charme +1

Arcanes +1

Violence +1

Obstination +1

Ruse +1

Gagnez une nouvelle Action de Champion

Gagnez une nouvelle Action de Champion

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

Une caractéristique au choix +1 (max +3)

Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

Vous laissez votre marque sur le monde

Vous gagnez un disciple ou un apprenti

Vous changez d'Archétype

Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

▶ Je respecte les croyances de _____, mais j'espère qu'il trouvera la vraie voie un jour.

▶ _____ a insulté mes croyances. Je n'ai pas confiance en lui.

▶ _____ est en danger permanent, je vais le protéger.

▶ Je vais tâcher de convertir _____ à ma foi.

▶ J'ai eu une terrible vision à propos de _____. Je n'ose pas lui en parler.

▶ _____

▶ _____

▶ _____

▶ _____

▶ _____

▶ _____

Le Chevalier Noir

Vous avez toujours vécu dans les ténèbres, et votre aptitude naturelle aux armes et à la magie font de vous un combattant redoutable. Cependant, comme vous broyez souvent du noir, et aussi à cause de vos goûts douteux et morbides, les gens ont tendance à vous trouver déprimant et préfèrent vous éviter. Qu'ils aillent donc brûler dans les flammes noires de l'Enfer !

Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Altair, Cecil, Elric, Kain, Zeligadis

Akatsuki, Ivy, Jao Shingan, Raven, Shanoa

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits nobles, Habits SM, Habits démodés,
Chaînes et cuir, Gothique

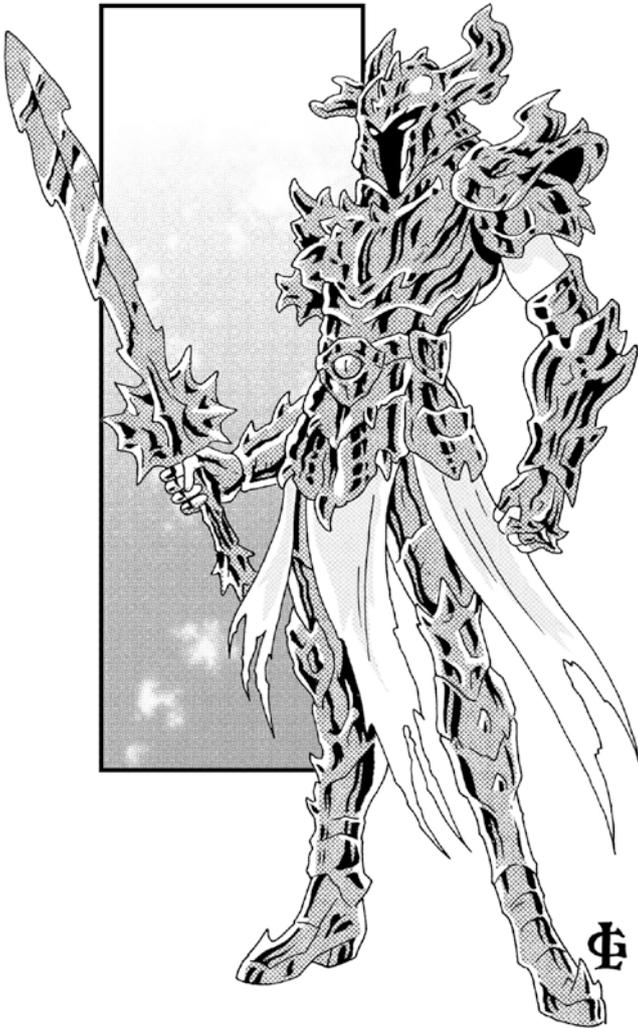
Visage balafré, Yeux luminescents,
Cornes, Livide, Tatouages tribaux

Tentation (choisissez-en une)

Amour : Il y a un vide dans votre âme qui ne peut être comblé que par l'affection des autres. Une fois par session, lorsque vous aidez quelqu'un à qui vous êtes attaché alors que c'est dangereux, difficile ou inapproprié, vous gagnez 1 EXP.

Mélancolie : Vous êtes prisonnier de votre vie passée et à la moindre occasion, vous sombrez dans le désespoir. Une fois par session, lorsque vous perdez du temps à vous lamenter sur votre sort alors que ce n'est vraiment pas le moment, vous gagnez 1 EXP.

Pouvoir : Vous assumez parfaitement ce que vous êtes, et vous avez l'ambition de dominer le monde ! Une fois par session, lorsque vous utilisez vos capacités pour inspirer la terreur et la peur, vous gagnez 1 EXP.



Caractéristiques

Violence []

Batailler
Utiliser la manière forte

Ruse []

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Obstination []

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes []

Faire l'érudit

Charme []

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

- ▶ Violence +1 ; Ruse +1 ; Obstination +1 ; Arcanes +2 ; Charme -2
- ▶ Violence +1 ; Ruse +1 ; Obstination +0 ; Arcanes +2 ; Charme -1

- ▶ Violence -1 ; Ruse +2 ; Obstination +1 ; Arcanes +2 ; Charme -2
- ▶ Violence +0 ; Ruse +0 ; Obstination +0 ; Arcanes +2 ; Charme +1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Chevalier Noir

(choisissez-en deux)

Discours morose : Lorsque vous lancez dans un speech capable de démoraliser n'importe qui, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 6-, vous vous couvrez de ridicule. Sur un 7-9 un ennemi est perturbé par vos paroles et oublie un court instant ce qu'il fait. Sur un 10+ il est réellement déprimé et laisse tomber ce qu'il fait.

Essence des ténèbres : Lorsque vous utilisez votre maîtrise des ombres pour réaliser un mauvais tour, lancez 2d6+Ruse. Sur un 10+, choisissez une option parmi les suivantes. Sur un 7-9 choisissez-en une mais, en plus et au choix du MJ, vous mettez un allié ou vous-même en danger :

- ▶ Vous suivez quelqu'un partout où il va
- ▶ Vous vous glissez au travers de n'importe quel obstacle
- ▶ Vous disparaissiez même en plein milieu d'une mêlée

Lame obscure : Lorsque vous enchantez votre arme avec la puissance des ténèbres, choisissez l'un des effets suivants puis lancez 2d6+Arcanes. Sur un 10+ vous bénéficiez de l'effet choisi, sur un 7-9 vous vous mettez en plus dans une position difficile ou votre magie affecte aussi l'un de vos adversaires (au choix du MJ) :

- ▶ Votre arme gagne Dégâts +1, ou Explosion, ou Dévastateur, jusqu'à la fin de la scène
- ▶ Vous recevez +2 au lieu de +1 la prochaine fois que l'on vous aide
- ▶ Vous gagnez Armure +1 jusqu'à la fin de la scène

Masque de l'ombre : Lorsque quelqu'un est censé faire attention à vous, lancez 2d6+Ruse. Sur un 7-9, vos

alliés et les gens ordinaires oublient temporairement votre existence. Sur un 10+, même un ennemi qui vous cherche activement n'y arrive pas tant que vous ne faites rien pour attirer son attention.

Passé traumatisant : Lorsque quelqu'un relate un fait similaire à l'un de vos souvenirs douloureux, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 6-, vous déprimez un moment. Sur un 7-9, votre hargne vous donne un +1 à votre prochaine Action pour attaquer. Sur un 10+, votre irritation est telle que vous gagnez un +1 à tous vos jets lors d'Actions hostiles jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemi.

Pouvoir impie : Lorsque vous jouez les héros, vous lancez 2d6+Arcanes à la place d'Obstination.

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

• Deux choix parmi :

- Épée** (Dégâts 1)
- Espadon** (Dégâts 2, Encombrant)
- Fléau** (Dégâts 1, Encombrant, Puissement)
- Lance** (Dégâts 1, Allonge, Encombrant)
- Une paire de dagues** (Dégâts 0, Perce-armure)
- Bouclier** (Armure +1, Encombrant)

• **Une armure de plate** (Armure 2, Encombrant) ou **une cotte de maille** (Armure 1)

• **Des bijoux morbides** d'une valeur totale de 1 Trésor

Progression

- Charme** +1
- Arcanes** +1
- Violence** +1
- Obstination** +1
- Ruse** +1
- Gagnez une nouvelle Action de Chevalier Noir
- Gagnez une nouvelle Action de Chevalier Noir
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

- Une caractéristique au choix +1 (max +3)
- Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype
- Vous laissez votre marque sur le monde
- Vous gagnez un disciple ou un apprenti
- Vous changez d'Archétype
- Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

- ▶ _____ est celui qui m'a sorti des ténèbres pour me faire découvrir la lumière.
- ▶ J'ai secrètement le béguin pour _____.
- ▶ _____ connaît des détails compromettants sur moi.
- ▶ _____ et moi sommes tous les deux sur un « coup ».
- ▶ Une puissance obscure est à la recherche de _____ et je garde un œil sur lui.
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

Le Guerrier

Vous êtes un expert en armes et vous avez passé toute votre vie à vous forger un corps d'athlète. Malheureusement, même si cela vous permet de dominer les champs de bataille, vous avez du coup certaines lacunes embarrassantes. Vous n'êtes pas stupide, mais il faut bien avouer que vous avez parfois du mal à comprendre ce qui se passe avec les embrouilles de vos compagnons.



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Gourry, Isaac, Kirito, Nikolai, Seifer

Aiz, Casca, Elenoara, Falis, Séphira

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits de soldat, Habits nobles, Habits de voyageur, Habits extravagants, Armure-bikini/pagne

Regard flipant, Regard triste, Visage buriné, Visage séduisant, Balafre

Athlétique, Musclé, Grand, Trapu, Gracieux

Tentation (choisissez-en une)

Combat : Vous ne vivez que pour parfaire vos talents de guerrier, par tous les moyens possibles, et surtout tester vos progrès. Une fois par session, lorsque vous combattez un adversaire de valeur, vous gagnez 1 EXP.

Nourriture : Tous ces exercices donnent faim, et votre estomac est sans fond ! Une fois par session, lorsque vous vous goinfrez alors que c'est dangereux, compliqué ou inconvenant, vous gagnez 1 EXP.

Vantardise : Vous aimez attirer l'attention sur vous par vos faits d'arme impressionnants, y compris ceux que vous venez d'inventer. Une fois par session, lorsque quelqu'un vous piège dans vos mensonges alors que vous frimez, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence []

Batailler
Utiliser la manière forte

Ruse []

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Obstination []

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes []

Faire l'érudit

Charme []

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence +2 ; Ruse +1 ; Obstination +1 ; Arcanes -1 ; Charme +0

▶ Violence +2 ; Ruse +2 ; Obstination +1 ; Arcanes -2 ; Charme -1

▶ Violence +2 ; Ruse -1 ; Obstination +2 ; Arcanes -1 ; Charme +0

▶ Violence +2 ; Ruse +1 ; Obstination -1 ; Arcanes +0 ; Charme +1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Guerrier

(choisissez-en deux)

Arme légendaire : *Lorsque vous révélez pour la première fois que votre arme fétiche est en réalité l'une des armes dont on parle dans les légendes, elle gagne définitivement deux options parmi les suivantes. Il n'est pas possible de prendre une option qui permet d'avoir une Qualité en double :*

- Allonge
- Assommoir
- Dévastateur
- Exotique
- Explosion
- Géante (Dégâts +1)
- Longue portée (arme de tir uniquement)
- Lumineux
- Perce-armure
- Précis (Dégâts +1, arme de tir uniquement)
- Puissant
- Solide

De plus, une fois au cours de la campagne, vous pourrez également révéler quelle est le Butin nécessaire pour vaincre un ennemi spécifique.

Bouclier humain : *Lorsque vous protégez quelqu'un, lancez 2d6+Obstination. Sur un 10+, votre protégé ne prend rien et vous non plus. Sur un 7-9, vous subissez l'attaque à sa place.*

Combattant renommé : *Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, lancez 2d6+Violence. Sur un 10+, votre réputation vous précède : racontez au MJ deux choses que cette personne a entendu à votre égard. Sur un 7-9, vous en racontez une et le MJ en raconte une autre.*

Coups puissants : *Lorsque vous blessez quelqu'un au corps-à-corps, gagnez Dégâts +1.*

Je ne suis pas gaucher : *Lorsque vous combattez quelqu'un, lancez 2d6+Violence. Sur un 7-9 vous gagnez 1 jeton, sur un 10+ vous en gagnez 3. Utilisez un jeton pendant ce combat pour obtenir l'un des bénéfices suivants :*

- ▶ Annulez la manœuvre de l'un de vos adversaires
- ▶ Découvrez comment utiliser les lieux à votre avantage
- ▶ Découvrez une faiblesse encore inconnue de l'un de vos adversaires
- ▶ Découvrez un atout encore inconnu de l'un de vos adversaires

Lent à la détente : *Lorsque l'on essaye de vous intimider, de vous manipuler ou de vous effrayer, lancez 2d6+Obstination. Sur un 10+, vous pouvez l'ignorer. Sur un 7-9, vous êtes simplement confus.*

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

• Trois choix parmi :

- Arbalète** (Dégâts 1, À distance, Encombrant, Munitions, Puissant, Recharge)
- Arc** (Dégâts 0, À distance, Encombrant, Longue portée, Munitions)
- Épée** (Dégâts 1)
- Espadon** (Dégâts 2, Encombrant)
- Fléau** (Dégâts 1, Encombrant, Puissant)
- Hache de bataille** (Dégâts 2, Encombrant)
- Lance** (Dégâts 1, Allonge, Encombrant)
- Masse** (Dégâts 0, Puissant)

Une paire de dague (Dégât 0, Perce-armure)

Bouclier (Armure +1, Encombrant)

• **Une cotte de maille** (Armure 1) ou une armure de chevalier (Armure 2, Encombrant)

Progression

Charme +1

Arcanes +1

Violence +1

Obstination +1

Ruse +1

Gagnez une nouvelle Action de Guerrier

Gagnez une nouvelle Action de Guerrier

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

Une caractéristique au choix +1 (max +3)

Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

Vous laissez votre marque sur le monde

Vous gagnez un disciple ou un apprenti

Vous changez d'Archétype

Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

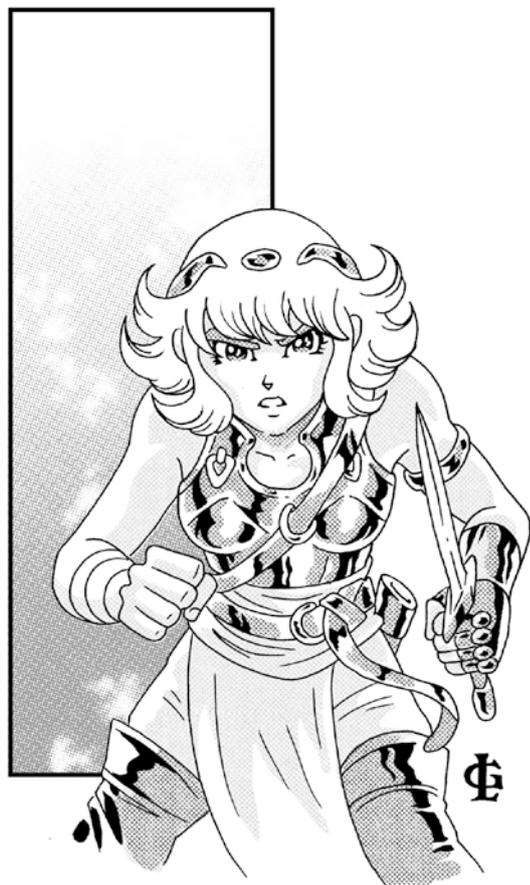
Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

- ▶ _____ est mon rival !
- ▶ _____ me doit la vie qu'il l'admette ou pas.
- ▶ J'ai juré de protéger _____.
- ▶ Je pense que _____ peut devenir un excellent combattant si je l'entraîne.
- ▶ _____ n'arrête pas de me sous-estimer.
- ▶ _____
- ▶ _____

Le Héros charismatique

Vous le savez depuis toujours, le destin vous a choisi pour réaliser de grandes choses. Mais heureusement pour vous, vous n'êtes pas seul sur ce long chemin. Vous avez une grande facilité à vous faire des amis et ces derniers font tout pour se mettre en quatre pour vous. Ceux qui ne font pas partie de votre fan-club parlent de fanatisme, mais ils sont juste jaloux.



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Dai, Griffith, Kamina, Roy, Ulysse

Ariel, Erza, Keladry, Miria, Reim

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits simples, Habits de voyageur, Habits classe, Habits extravagants, Armure-bikini/pagne

Regard innocent, Regard affectueux, Regard enjoué, Coiffé en pétard, Visage juvénile

Athlétique, Mince, Grand, Grassouillet, Séduisant

Tentation (choisissez-en une)

Bonté : Vous n'êtes pas un Héros par choix, mais parce que c'était la chose juste à faire. Et quoi qu'il en coûte, vous aidez les autres comme tout Héros qui se respecte. Une fois par session, lorsque vous aidez quelqu'un lorsque c'est difficile ou dangereux, gagnez 1 EXP.

Devoir : Vos amis sont très importants pour vous, plus que tout le reste, et vous avez juré de ne jamais les décevoir. Une fois par session, lorsque vous tenez une promesse faite à l'un de vos amis, gagnez 1 EXP.

Gloire : Vous n'avez pas toujours été un Héros, mais bâtir sa propre légende permet d'obtenir certains à côtés agréables. Une fois par session, lorsque vous vous mettez en danger pour combattre un grand péril, gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence []

Batailler
Utiliser la manière forte

Ruse []

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Obstination []

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes []

Faire l'érudit

Charme []

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence +2 ; Ruse +1 ; Obstination +1 ; Arcanes -1 ; Charme +0

▶ Violence +2 ; Ruse +2 ; Obstination +1 ; Arcanes -2 ; Charme -1

▶ Violence +2 ; Ruse -1 ; Obstination +2 ; Arcanes -1 ; Charme +0

▶ Violence +2 ; Ruse +1 ; Obstination -1 ; Arcanes +0 ; Charme +1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Héros charismatique

(vous avez Ami de tous et choisissez-en un de plus)

Ami de tous : Vous avez 3 Compagnons, des PNJ qui vous sont loyaux à l'extrême. Chacun dispose également d'une compétence utile de votre choix, et un trait de caractère au choix du MJ.

Lorsque vous demandez un coup de main à l'un de vos Compagnons, lancez 2d6+Charme. Sur un 10+, il s'exécute sans contrepartie. Sur un 7-9, il le fait à contrecœur ou vous demande une faveur en échange. Sur un 6-, vous vous fâchez définitivement avec lui et soit il quitte votre groupe pour vous causer du tort plus tard, soit il reste mais il vous trahira au pire moment. Le MJ décide de ce qui arrive à un Compagnon si la tâche demandée est dangereuse.

Lorsque vous passez un temps certain dans un endroit civilisé, vous pouvez recruter de nouveaux Compagnons pour remplacer ceux qui sont morts, partis ou gravement blessés. En revanche, vous vous exposez également à des ennuis quand vous le faites.

Aura charismatique : Lorsque vous recrutez de nouveaux Compagnons, vous pouvez maintenant en avoir jusqu'à 5 au lieu de 3.

Sacrifice héroïque : Lorsque vous obtenez un résultat de 7-9 quand vous battez, vous pouvez décider que l'un de vos Compagnons en subisse les conséquences à votre place. Généralement, cela veut dire qu'il est grièvement blessé et qu'il n'est plus disponible avant d'être totalement soigné.

Increvable : Lorsque vous affrontez la mort, vous pouvez ajouter votre Obstination au jet.

Esprit d'équipe : Lorsque vous combattez avec l'aide de vos Compagnons,

lancez 2d6+Charme. Sur un 10+, prenez 3 jetons. Sur un 7-9, prenez 1 jeton. Sur un 6-, l'un de vos Compagnons vous trahit ou fait quelque chose qui vous met en danger. Pendant ce combat, vous pouvez dépenser un ou plusieurs jetons pour obtenir les effets suivants (un effet par jeton dépensé) :

- ▶ L'un de vos Compagnons a pris une position avantageuse
- ▶ L'un de vos Compagnons repousse l'assaut ennemi
- ▶ L'un de vos Compagnons couvre votre retraite
- ▶ L'un de vos Compagnons met un ennemi hors de combat et épargne sa vie
- ▶ L'un de vos Compagnons combat l'ennemi jusqu'à la mort

Sang bouillonnant : Lorsque vous battez, vous pouvez faire un jet d'Obstination à la place de Violence.

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

- Deux choix parmi :
 - Arc** (Dégâts 0, À distance, Encombrant, Longue portée, Munitions)
 - Bâton** (Dégâts 0, Allonge)
 - Couteau** (Dégâts 0, Caché)
 - Épée** (Dégâts 1)
 - Espadon** (Dégâts 2, Encombrant)
 - Bouclier** (Armure +1, Encombrant)
- **Brigandine discrète** (Armure 1, Caché) ou cotte de maille ouvragée (Armure 1, Superbe)

• **Divers souvenirs** de vos aventures passées valant 1 Trésor

Progression

- Charme** +1
- Arcanes** +1
- Violence** +1
- Obstination** +1
- Ruse** +1
- Gagnez une nouvelle Action de Héros charismatique
- Gagnez une nouvelle Action de Héros charismatique
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

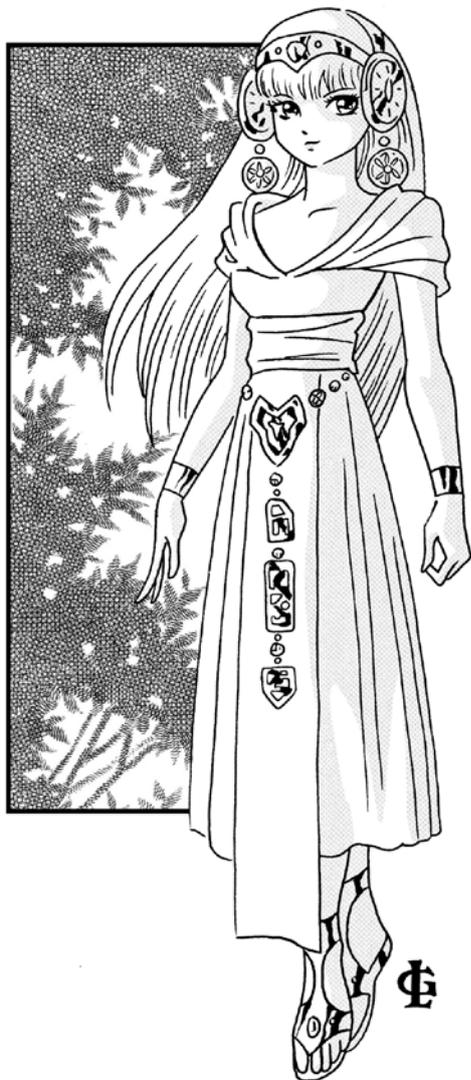
- Une caractéristique au choix +1 (max +3)
- Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype
- Vous laissez votre marque sur le monde
- Vous gagnez un disciple ou un apprenti
- Vous changez d'Archétype
- Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

- ▶ J'aimerais tellement que _____ me fasse confiance.
- ▶ _____ ne sait pas ce qu'est la vraie amitié. Je vais lui montrer !
- ▶ _____ est un ami sincère.
- ▶ _____ est un ami horrible, mais je l'aime bien quand même.
- ▶ Lorsque nous étions enfants, _____ et moi étions les meilleurs amis du monde.
- ▶ _____
- ▶ _____

Le Innocent



Que ce soit le Destin, le hasard ou un dieu cruel, votre âme pure est convoitée par de nombreux êtres malveillants, et seul votre sacrifice pourra sauver le monde, ou tout du moins c'est ce que tout le monde dit. Vous êtes généralement de sang royal, ou d'une grande lignée, et malgré vos dons surnaturels, vous passez la plupart du temps à faire la victime plutôt qu'autre chose.

Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Ganelon, Milano, Ran, Samael, Valérian

Alita, Cornélia, Euphy, Léona, Nia

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits nobles, Habits simples, Habits religieux,
Plus blanc que blanc, Toge et sandales

Yeux émerveillés, Regard doux, Regard enjoué,
Marque de naissance, Tatouage étrange

Élancé, Nouveaux, Potelé, Fragile, Séduisant

Tentation (choisissez-en une)

Amour : Vous avez un cœur d'artichaut et une vision romantique des histoires d'amour. Une fois par session, lorsque vous aidez une personne pour qui vous éprouvez des sentiments sans qu'elle ne s'en rende compte, vous gagnez 1 EXP.

Fatalisme : Vous croyez dur comme fer que votre destin est de vous sacrifier, et qu'il est inutile de lutter contre votre fin inéluctable. Une fois par session, lorsque vous laissez passer une chance d'échapper à votre destin funeste, vous gagnez 1 EXP.

Foi : Votre ferveur religieuse guide chacun de vos pas, et de nombreuses personnes vous voient comme une sorte de saint(e). Une fois par session, lorsque vous tenez une promesse à un croyant de votre foi, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence

Batailler
Utiliser la manière forte

[]

Ruse

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

[]

Obstination

Jouer les héros
Résister à la tentation

[]

Arcanes

Faire l'érudit

[]

Charme

Persuader quelqu'un

[]

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence -1 ; Ruse +1 ; Obstination +0 ; Arcanes +1 ; Charme +2

▶ Violence +0 ; Ruse +1 ; Obstination -1 ; Arcanes +1 ; Charme +2

▶ Violence -2 ; Ruse -1 ; Obstination +1 ; Arcanes +2 ; Charme +2

▶ Violence +0 ; Ruse +0 ; Obstination +1 ; Arcanes -1 ; Charme +2

États

- ❑ **Malade** (Violence -1)
- ❑ **Confus** (Ruse -1)
- ❑ **Secoué** (Obstination -1)
- ❑ **Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions d'Innocent

(choisissez-en deux)

❑ **Damoiselle/damoiseau en détresse** : *Lorsque vous motivez quelqu'un pour venir vous sauver*, lancez 2d6+Charme. Sur un 10+, il gagne un +1 à ses jets pour vous sauver et vos geôliers ne se doutent de rien. Sur un 7-9, choisissez en plus : soit vous attirez l'attention de vos geôliers, soit vous aurez des représailles lorsqu'ils se rendront compte de ce qui se passe. Sur un 6-, vous arrivez seulement à énerver votre sauveur.

❑ **Intervention divine** : *Lorsque vous demandez à ce que vos prières soient exaucées*, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 6-, vous êtes blessé par le contrecoup (Dégâts 0, Perce-armure). Sur un 7-9, choisissez une option parmi les suivantes. Sur un 10+, choisissez-en 2 :

- ▶ Vous n'êtes pas blessé par le contrecoup
- ▶ Votre souhait est exaucé à la perfection
- ▶ Une force malveillante n'essaye pas d'interférer

❑ **Victime désignée** : *Lorsque vous vous faites capturer et que vous n'opposez pas de résistance*, vous gagnez 1 EXP et vous lancez 2d6+Charme. Sur un 7-9 choisissez une option parmi les suivantes. Sur un 10+, choisissez-en 3 :

- ▶ Vous réussissez à vous libérer de vos liens à un moment critique
- ▶ Vous gagnez un +1 à votre prochain jet pour prendre la poudre d'escampette
- ▶ Vous réussissez à détourner l'attention de vos geôliers au bon moment
- ▶ Vous apprenez quelque chose d'intéressant sur vos ravisseurs

❑ **Oracle** : *Lorsque vous entrez en transe pour avoir une vision*, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 6-, votre vision est absurde et stupide et vous avez un -1 sur votre prochain jet. Sur un 7-9, le MJ vous raconte un événement défavorable qui va se passer dans le futur et vous gagnez 1 EXP si vous faites en sorte qu'il se réalise. Sur un 10+, le MJ vous raconte un événement favorable à la place.

❑ **Royauté** : *Lorsque vous utilisez votre rang pour vous procurer des objets ou des faveurs*, lancez 2d6+Charme. Sur un 6-, votre identité est révélée à tous et vous n'obtenez pas ce que vous voulez. Sur un 7-9, vous obtenez ce que vous voulez mais vous attirez l'attention sur vous, ou on vous demande une faveur en échange. Sur un 10+, vous obtenez ce que vous voulez sans encombre.

❑ **Sang de la prophétie** : *Lorsque vous utilisez votre sang en offrande pour aider un PJ à réaliser un acte magique*, vous recevez une blessure grave (Dégâts 0, Perce-armure) et le PJ que vous aidez gagne +1 à son jet. De plus, une fois au cours de la campagne, vous pouvez révéler que votre sang est le Butin nécessaire pour éviter qu'une catastrophe précise se réalise.

Autres Actions et notes diverses

EXP



Équipement

- Un choix parmi :

❑ **Arc** (Dégâts 0, À distance, Encombrant, Longue portée, Munitions)

❑ **Arme improvisée** (Dégâts 1, Assommoir, Encombrant)

❑ **Bâton** (Dégâts 0, Allonge)

❑ **Couteau** (Dégâts 0, Caché)

❑ **Fouet** (Dégâts -1, Allonge, Explosion)

❑ **Rapière** (Dégâts 0, Superbe)

- Un choix parmi :

❑ **Talisman de protection** (Armure +1 contre les attaques magiques)

❑ **Bouclier** (Armure +1, Encombrant)

❑ **Armure de cuir** (Armure 1, Caché, Fragile)

❑ **Besace d'herboriste**

- **Des bijoux** pour une valeur de 1 Trésor

- **Un objet** qui a une grande valeur sentimentale pour vous (décrivez-le)

Progression

❑ **Charme** +1

❑ **Arcanes** +1

❑ **Violence** +1

❑ **Obstination** +1

❑ **Ruse** +1

❑ Gagnez une nouvelle Action d'Innocent

❑ Gagnez une nouvelle Action d'Innocent

❑ Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

❑ Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

❑ Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

❑ Une caractéristique au choix +1 (max +3)

❑ Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

❑ Vous laissez votre marque sur le monde

❑ Vous gagnez un disciple ou un apprenti

❑ Vous changez d'Archétype

❑ Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

▶ _____ est une personne bonne et pieuse. Je lui fais entièrement confiance.

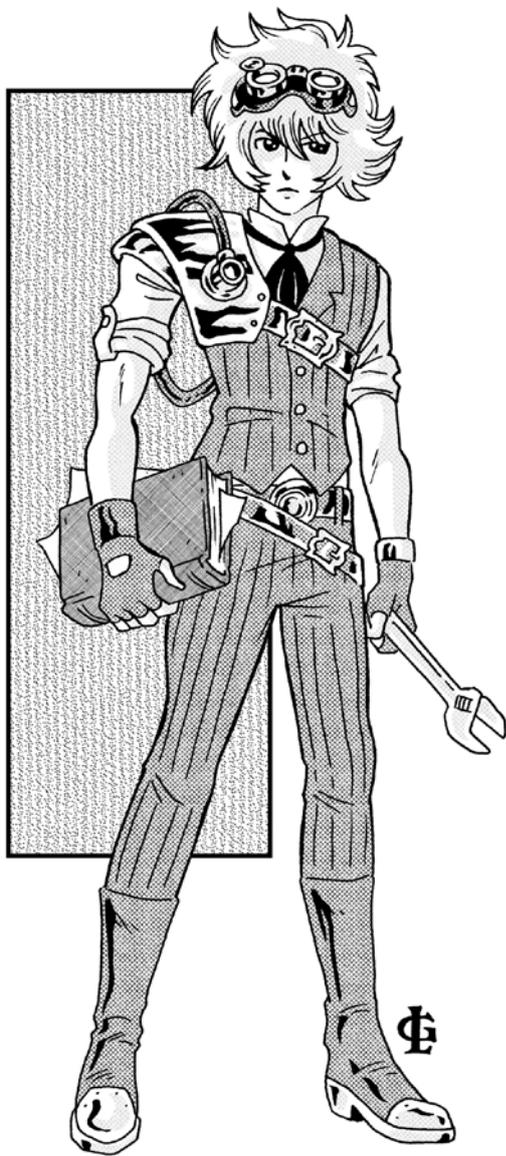
▶ _____ est une âme brave. J'ai beaucoup à apprendre de lui.

▶ _____ me cache un secret important.

▶ Les écarts de conduite de _____ mettent son âme en danger !

▶ Je sais que _____ complète pour me sacrifier au moment opportun.

l'Inventeur



Vous êtes un visionnaire en avance sur son temps, n'hésitant pas à mêler magie et technologie pour créer des inventions totalement folles, et parfois aussi totalement inutiles. Certes, vous ne savez pas toujours ce que vous faites, mais c'est pour ça que ça s'appelle des expériences, non ? Et bien sûr, les autres rigolos qui vous accompagnent sont seulement intéressés pour vos talents de réparateur.

Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Albert, Cid, Gaston, Léonard, Tesla

Ayesha, Ellie, Iris, Rorona, Shallie

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits simples, Habits extravagants, Gothique, Tablier de travail, Harnais utilitaire

Regard enjoué, Regard fatigué, Regard perçant, Binoclard, Mignon

Nouveaux, Mince, Grassouillet, Petit, Trapu

Tentation (choisissez-en une)

Bonté : Vous fabriquez vos inventions avec l'intention d'améliorer le quotidien des braves gens. Une fois par session, lorsque vous utilisez la technologie pour aider une communauté, vous gagnez 1 EXP.

Expérimentation : Vous cherchez toujours à faire des expériences pour faire de nouvelles découvertes. Une fois par session, lorsque vous utilisez l'une de vos inventions d'une façon surprenante et inédite, vous gagnez 1 EXP.

Gloire : Vous êtes un incompris et souvent les gens dénigrent votre travail. Vous voulez leur montrer à tous que vous n'êtes pas fou ! Une fois par session, lorsque vous prouvez la valeur de vos inventions, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence

[]

Ruse

[]

Obstination

[]

Batailler
Utiliser la manière forte

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes

[]

Charme

[]

Faire l'érudit

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence +0 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes +1 ; Charme -1

▶ Violence -2 ; Ruse +2 ; Obstination +2 ; Arcanes +1 ; Charme -1

▶ Violence -1 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes +0 ; Charme +1

▶ Violence +1 ; Ruse +0 ; Obstination +2 ; Magie +0 ; Charme +0

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions d'Inventeur

(choisissez-en deux)

Automate : Lorsque vous passez du temps dans votre atelier pour vous fabriquer un assistant automate, lancez 2d6+Ruse. Sur un 10+, l'automate est un PNJ qui obéit à tous vos ordres et dont les capacités sont l'équivalent de 3 inventions de votre choix (cf. Invention ci-contre). Sur un 7-9, ses capacités sont seulement équivalentes à une invention de votre choix. Sur un 6-, l'automate se révolte avant la fin de sa construction. Vous ne pouvez avoir qu'un seul automate à la fois, mais vous pouvez en construire un nouveau si le précédent est détruit.

Curiosité scientifique : Lorsque vous examinez quelque chose qui vous paraît intéressant, lancez 2d6+Obstination. Sur un 10+ posez 2 questions au MJ de la liste suivante. Sur un 7-9 vous n'en posez qu'une :

- ▶ À quoi ça sert ?
- ▶ Qui l'a fabriqué ?
- ▶ Qu'est-ce qui ne fonctionne pas et comment je peux le réparer ?
- ▶ Comment a-t-il été utilisé la dernière fois ?

Je suis un Génie : Lorsque vous passez du temps dans votre atelier pour fabriquer quelque chose, décrivez ce que vous voulez obtenir. Vous réussissez automatiquement mais le MJ choisit de 1 à 4 options parmi les suivantes :

- ▶ Cela prend des mois
- ▶ Vous avez besoin de fabriquer ou de vous procurer quelque chose d'autre avant
- ▶ Cela demande beaucoup de main d'œuvre supplémentaire
- ▶ Vous avez besoin de l'aide d'un PNJ précis
- ▶ Vous devez vous contenter d'une

imitation de mauvaise qualité

- ▶ Cela va vous coûter beaucoup d'argent
- ▶ Vous allez vous exposer (ainsi que vos aides) à un grave danger

Invention : Lorsque vous bricolez dans votre atelier, lancez 2d6+Obstination. Sur un 10+, gagnez 3 jetons. Sur un 7-9, gagnez 2 jetons. Sur un 6- gagnez tout de même 1 jeton. Vous pouvez dépenser un jeton à tout moment pour sortir de votre sac une invention parfaitement adaptée à la situation. Chaque invention possède l'une des capacités suivantes : Armure +2 contre X, Perce-armure, Puissant, Exotique, Déplacement spécial (planeur, sauteur, grimpeur, nageur ou passe-muraille au choix). Si vous utilisez l'une de vos inventions pour Batailler, lancez 2d6+Obstination à la place de Violence.

Mac Guyver : Lorsque vous bricolez quelque chose avec ce que vous avez sous la main pour vous sortir d'une situation difficile, lancez 2d6+Ruse. Sur un 10+, votre bricolage fonctionne juste ce qu'il faut. Sur un 7-9, choisissez une option parmi les suivantes :

- ▶ Votre bricolage ne fonctionnera pas longtemps
- ▶ Votre bricolage n'est pas aussi efficace qu'espéré
- ▶ Votre bricolage fonctionne comme prévu, mais ajoute une complication

Savoir encyclopédique : Lorsque vous faites l'érudit, vous lancez 2d6+Obstination à la place d'Arcanes.

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

• Un choix parmi :

- Arme improvisée** (Dégâts 1, Assommoir, Encombrant)
- Couteau** (Dégâts 0, Caché)
- Masse** (Dégâts 0, Puissant)
- Glaive** (Dégâts 0, Solide)
- Bâton** (Dégâts 0, Allonge)
- Bouclier** (Armure +1, Encombrant)

• Deux choix parmi :

Vêtements renforcés (Armure 2, Caché, Encombrant)

Arquebuse (Dégâts 1, À distance, Longue portée, Munitions, Recharge)

Bombes (Dégâts 1, Dévastateur, Munitions, Recharge, Puissant)

Fioles d'acide (Dégâts 0, Exotique, Munitions, Perce-armure, Recharge)

Arbalète à répétition (Dégâts 1, À distance, Encombrant, Munitions, Puissant)

Cape de résistance au feu (Armure +2 contre le feu et la chaleur)

• Une trousse à outils

Progression

Charme +1

Arcanes +1

Violence +1

Obstination +1

Ruse +1

Gagnez une nouvelle Action d'Inventeur

Gagnez une nouvelle Action d'Inventeur

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

Une caractéristique au choix +1 (max +3)

Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

Vous laissez votre marque sur le monde

Vous gagnez un disciple ou un apprenti

Vous changez d'Archétype

Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

▶ _____ est mon assistant et disciple.

▶ _____ a dit que j'étais fou. Je vais lui montrer qu'il a tort !

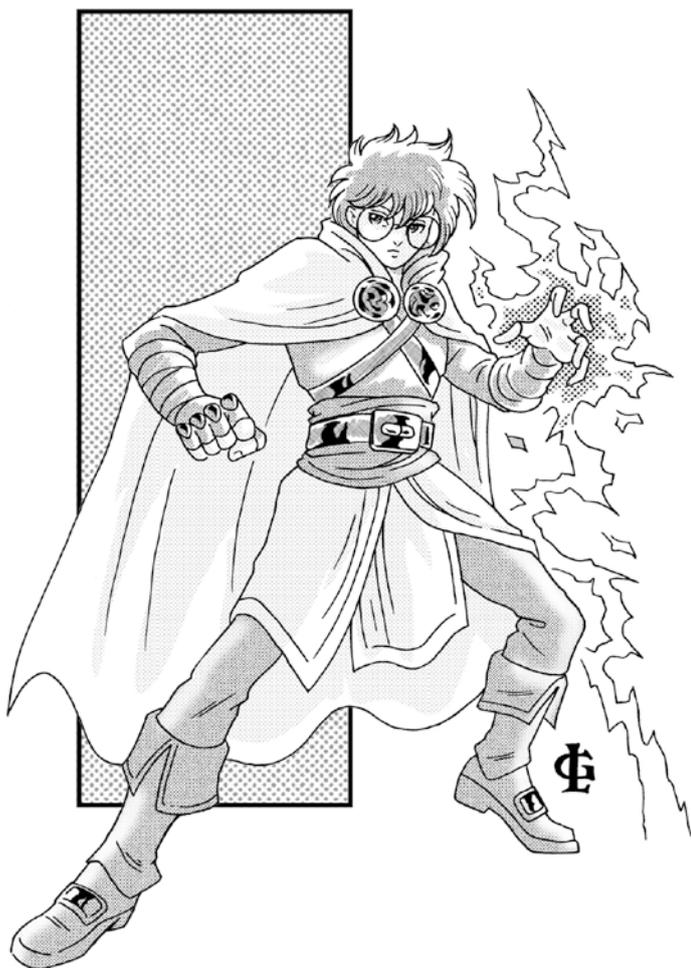
▶ _____ m'a aidé sur l'un de mes projets. Je lui en suis redevable.

▶ J'ai montré à _____ le secret de mes inventions.

▶ _____ pense que mes inventions ne sont qu'une perte de temps.

Le Mage

On vous prend souvent pour quelqu'un de bizarre qui ne sait pas s'habiller correctement. En réalité vous êtes un magicien capable de contrôler, plus ou moins bien, des forces capables de détruire une ville d'une simple incantation. Ceux qui connaissent vos capacités font tout pour ne pas vous froisser, ou fuient le plus loin possible lorsque c'est trop tard.



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Avan, Etoh, Mattheus, Shiroe, Stragos

Chaika, Éris, Lina, Megumin, Vivi

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits dépareillés, Habits extravagants, Gothique, Robe de magicien, Tenue sexy

Yeux vairons, Regard intense, Regard hanté, Aura d'étrangeté, Tatouages cabalistiques

Maigre, Grassouillet, Vouté, Athlétique, Petit

Tentation (choisissez-en une)

Argent : Vos pouvoirs magiques sont un moyen rapide de vous enrichir et de vous offrir une belle retraite dorée. Une fois par session, lorsque vous ignorez les dommages collatéraux pouvant être causés par vos tentatives pour vous enrichir, vous gagnez 1 EXP.

Pouvoir : Être capable de plier les lois de l'Univers à sa volonté ne vous suffit pas et vous êtes à la recherche de magies toujours plus puissantes. Une fois par session, lorsque vous découvrez ou récupérez une nouvelle source de pouvoirs magiques, vous gagnez 1 EXP.

Savoir : Vous êtes un érudit à la recherche des secrets de l'Univers et vous êtes prêt à tout pour parfaire vos connaissances. Une fois par session, lorsque vous apprenez un fait nouveau et ésotérique, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence

[]

Ruse

[]

Obstination

[]

Batailler
Utiliser la manière forte

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes

[]

Charme

[]

Faire l'érudit

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence +0 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes +1 ; Charme -1

▶ Violence -2 ; Ruse +2 ; Obstination +2 ; Arcanes +1 ; Charme -1

▶ Violence -1 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes +0 ; Charme +1

▶ Violence +1 ; Ruse +0 ; Obstination +2 ; Magie +0 ; Charme +0

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Mage

(vous avez Art de la magie et choisissez-en un de plus)

Art de la magie : Lorsque vous lancez un sort pour résoudre un problème sans blesser ni soigner personne, décrivez les effets du sort et lancez 2d6+Arcanes. Sur un 10+ le sort fonctionne et choisissez une option parmi les suivantes. Sur un 7-9, le sort fonctionne et le MJ choisit l'une des options suivantes. Sur un 6- le sort provoque une catastrophe :

- ▶ Les effets ne sont pas tout à fait ceux escomptés
- ▶ Le sort a des conséquences imprévues
- ▶ Lancer le sort met plus de temps que prévu

Ensorceleur : Lorsque vous persuadez quelqu'un, lancez 2d6+Arcanes à la place de Charme.

Magie destructrice : Lorsque vous lancez un sort pour blesser quelqu'un, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 7-9 vous blessez votre cible (Dégâts 1, À distance, Dévastatrice) et choisissez une option parmi les suivantes. Sur un 10+ choisissez-en 3 :

- ▶ Votre sort est également Perce-armure
- ▶ Votre sort gagne Explosion et tous les ennemis dans les environs sont blessés
- ▶ Votre sort ne cause pas de dommages collatéraux
- ▶ Vous ne vous mettez pas en danger

Mauvais conseil : Lorsqu'un PJ vous demande un conseil, dites-lui ce qu'il devrait faire. S'il suit votre conseil, même si c'est totalement idiot, il gagne un +1 à son jet pour faire l'Action correspondante et vous gagnez 1 EXP.

Magie de combat : Lorsque vous bataillez, vous lancez 2d6+Arcanes à la place de Violence.

Mauvaise réputation : Lorsque quelqu'un apprend ce dont vous êtes capable, lancez 2d6+Charme. Sur un 10+, ils s'enfuient de terreur au moindre signe d'hostilité de votre part. Sur un 7-9, ils vous craignent mais cela n'empêchera pas certains de tenter quelque chose contre vous dès qu'ils penseront avoir l'avantage.

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

- Deux choix parmi :

Bâton (Dégâts 0, Allonge)

Couteau (Dégâts 0, Caché)

Fouet (Dégâts -1, Allonge, Explosion)

Glaive (Dégâts 0, Solide)

Besace d'herboriste

Talisman de protection (Armure +1 contre les attaques magiques)

• **Diverses babioles occultes** équivalentes à 1 Trésor

• **Un assortiment de livres** équivalent à 1 Trésor

Progression

Charme +1

Arcanes +1

Violence +1

Obstination +1

Ruse +1

Gagnez une nouvelle Action de Mage

Gagnez une nouvelle Action de Mage

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

Une caractéristique au choix +1 (max +3)

Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

Vous laissez votre marque sur le monde

Vous gagnez un disciple ou un apprenti

Vous changez d'Archétype

Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

▶ _____ est souvent l'objet de mes plaisanteries.

▶ • J'ai détruit accidentellement un objet précieux appartenant à _____.

▶ _____ va jouer un grand rôle dans les événements à venir. Je l'ai prévu !

▶ _____ manque cruellement de connaissances sur ce monde. Je vais lui apprendre tout ce que je pourrai.

▶ _____ est important pour un puissant rituel.

Le Ménestrel

Vous êtes un artiste itinérant, à la fois musicien, poète, conteur et chanteur. Vous utilisez les aventures de vos compagnons comme source d'inspiration, même s'il faut bien avouer que vous ne savez pas toujours comment leur être utile. Et malgré vos heures d'entraînement quotidiennes, il vous arrive encore de ne pas trouver votre public, à votre grand regret.



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Camus, Edward, Elan, Octave, Taliesin

Alizée, Calliopé, Henrietta, Milly, Relm

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits simples, Habits de voyageur, Bouffon, Habits extravagants, Habits à la mode

Regard enjoué, Coiffure extravagante, Masque, Visage juvénile, Yeux émerveillés

Mince, Petit, Grassouillet, Souple, Séduisant

Tentation (choisissez-en une)

Gloire : Quoi de plus naturel pour un artiste que de vouloir la célébrité ? Vous faites tout votre possible pour que l'on remarque votre talent. Une fois par session, lorsque vous prouvez la valeur de votre art à quelqu'un, vous gagnez 1 EXP.

Mentir : Vous n'hésitez pas à manipuler les autres pour qu'ils deviennent les « héros » de la prochaine histoire que vous allez conter. Une fois par session, lorsque vous poussez quelqu'un à faire à faire une action irréfléchie mais décisive, vous gagnez 1 EXP.

Pratiquer votre art : Vous ne jouez pas pour vous, mais pour les autres, pour leur donner de la joie et leur permettre de se dépasser. Une fois par session, lorsque vous exercez votre art pour aider quelqu'un d'autre, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence []

Batailler
Utiliser la manière forte

Ruse []

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Obstination []

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes []

Faire l'érudit

Charme []

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

- ▶ Violence -1 ; Ruse +0 ; Obstination +1 ; Arcanes +2 ; Charme +1
- ▶ Violence -2 ; Ruse +1 ; Obstination -1 ; Arcanes +2 ; Charme +2

- ▶ Violence +1 ; Ruse -2 ; Obstination +1 ; Arcanes +2 ; Charme +1
- ▶ Violence +0 ; Ruse +1 ; Obstination +0 ; Arcanes +2 ; Charme +0

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions du Ménestrel

(choisissez-en deux)

Apprenti sorcier : Lorsque vous lancez l'un des sorts que vous avez appris en dilettante, choisissez un effet dans la liste suivante puis lancez 2d6+Arcanes.

- ▶ Soignez ou stabilisez un blessé, qui décoche 1 ♥ le cas échéant
- ▶ Donnez Dégâts +1 à un allié jusqu'à la fin de la scène
- ▶ Libérez un allié d'un maléfice
- ▶ Faites un petit tour de magie (illusion rudimentaire, changer la couleur d'un objet, réchauffer un plat...)

Sur un 10+, le sort fonctionne correctement. Sur un 7-9, vous choisissez l'une des options suivantes :

- ▶ Vous vous exposez au danger
- ▶ Vous attirez l'attention sur vous
- ▶ Le sort a des effets secondaires imprévus

Chansonnier : Lorsque vous chantez en public, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 6-, quelqu'un a envie de vous frapper pour vous faire taire. Sur un 7-9, votre voix brise quelque chose de fragile ou elle attire l'attention de tout le monde. Sur un 10+, tout le monde (à l'exception de vos alliés si vous le désirez) est subjugué par votre chant.

Discours soporifique : Lorsque vous récitez un poème ou racontez une histoire, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 6-, on vous demande de fermer votre gueule. Sur un 7-9, ceux dans votre audience qui sont fatigués s'endorment. Sur un 10+, tout le monde s'endort. Il s'agit d'un sommeil léger et vos victimes se réveillent au moindre bruit.

Inoffensif : Lorsque quelqu'un vous menace, lancez 2d6+Charme. Sur un 7-9, il essaye de vous capturer plutôt que de vous attaquer. Sur un 10+ vous lui faites pitié et il s'en prend à quelqu'un d'autre.

Rat de bibliothèque : Lorsque vous cherchez une information précise dans une bibliothèque ou des archives avec vos alliés, lancez 2d6 + le nombre de PJ qui vous assistent. Sur un 7-9, vous trouvez l'information que vous cherchiez. Sur un 10+, vous gagnez en plus un +1 à vos jets lorsque vous agissez en fonction de cette information.

Savoir bardique : Lorsque vous arrivez pour la première fois dans un lieu d'importance, le MJ vous raconte un fait en rapport avec ce lieu, puis il vous demande dans quelle chanson, poème ou conte ou par quelle personne vous l'avez appris.

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

- Deux choix parmi :

Arc (Dégâts 0, À distance, Encombrant, Longue portée, Munitions)

Bâton (Dégâts 0, Allonge)

Couteau (Dégâts 0, Caché)

Glaive (Dégâts 0, Solide)

Rapière (Dégâts 0, Superbe)

Une paire de dagues (Dégâts 0, Perce-armure)

• Une brigandine discrète (Armure 1, Caché)

• Un instrument de musique au choix : mandoline, luth, flûte, cor, violon

• Un recueil de chants et de contes

Progression

Charme +1

Arcanes +1

Violence +1

Obstination +1

Ruse +1

Gagnez une nouvelle Action de Ménestrel

Gagnez une nouvelle Action de Ménestrel

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

Une caractéristique au choix +1 (max +3)

Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

Vous laissez votre marque sur le monde

Vous gagnez un disciple ou un apprenti

Vous changez d'Archétype

Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

▶ _____ me trouve utile de temps à autre malgré ses doutes.

▶ _____ n'a pas confiance en moi et à juste titre.

▶ _____ m'apprécie vraiment mais il ne veut pas l'avouer.

▶ J'écris une ballade sur les aventures de _____.

▶ Je chante souvent une chanson sur les déboires de _____, à son grand regret.

▶ _____

▶ _____

▶ _____

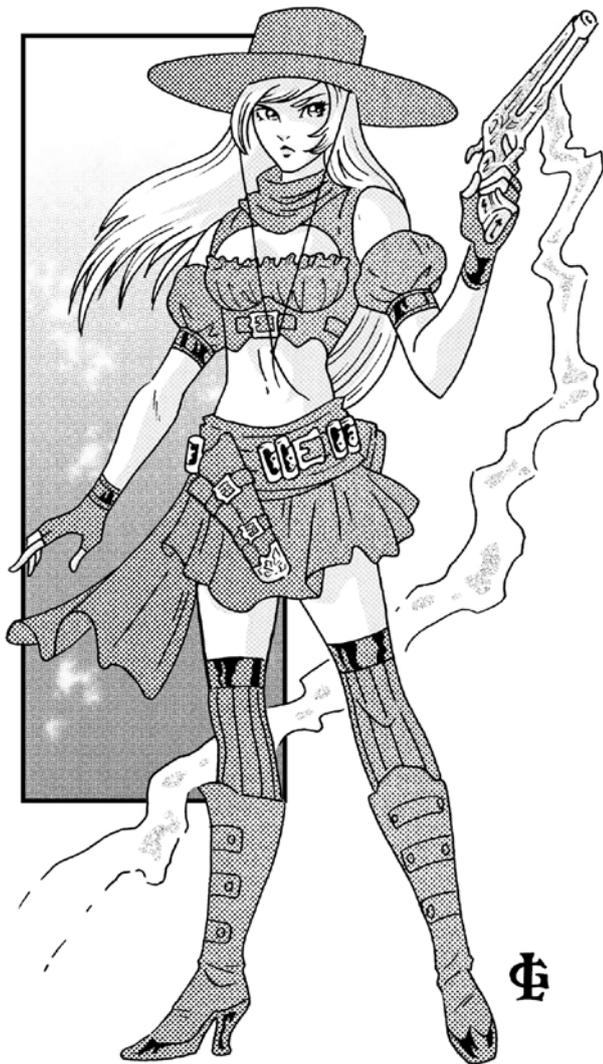
▶ _____

▶ _____

▶ _____

Le Pistoléro

Vous êtes un fada des armes à feu, version classique ou version magique au choix. Vous vous êtes entraîné dur pour maîtriser votre arme de prédilection à la perfection, et entre vos mains, elle peut réaliser des miracles. Il vous arrive aussi de jouer les assassins ou les chasseurs de prime pour arrondir vos fins de mois, et vous ne restez jamais longtemps au même endroit.



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Albus, Barret, Rip, Vincent, Wolfwood

Mariandel, Revy, Rushuna, Sinon, Yuna

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits simples, Habits de voyageur, Tenue sexy,
Habits de soldat, Habits de cowboy

Regard tourmenté, Regard fourbe, Regard dur, Balafré, A u r a
mystérieuse

Mince, Grand, Endurci, Trapu, Nouveux

Tentation (choisissez-en une)

Argent : Vous êtes un véritable mercenaire, et faire votre boulot correctement est plus important que la mission elle-même. Une fois par session, lorsque vous menez à bien un contrat, vous gagnez 1 EXP.

Honneur : Votre arme vous donne l'ascendance sur les autres, mais vous vous êtes donné un code de conduite strict pour ne pas déraiper. Une fois par session, lorsque vous réussissez à désamorcer une situation tendue ou à éviter un conflit, vous gagnez 1 EXP.

Pouvoir : Votre talent au tir est redouté et vous n'hésitez pas à abattre froidement ceux qui se dressent sur votre chemin. Une fois par session, lorsque vous tuez une personne sans défense ou qui s'est rendue, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence

Batailler
Utiliser la manière forte

[]

Ruse

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

[]

Obstination

Jouer les héros
Résister à la tentation

[]

Arcanes

Faire l'érudit

[]

Charme

Persuader quelqu'un

[]

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence +1 ; Ruse +2 ; Obstination +1 ; Arcanes +0 ; Charme -1

▶ Violence +1 ; Ruse +2 ; Obstination +1 ; Arcanes -2 ; Charme +1

▶ Violence +0 ; Ruse +2 ; Obstination -1 ; Arcanes +1 ; Charme +1

▶ Violence +2 ; Ruse +2 ; Obstination +0 ; Arcanes -2 ; Charme +0

États

- ❑ **Malade** (Violence -1)
- ❑ **Confus** (Ruse -1)
- ❑ **Secoué** (Obstination -1)
- ❑ **Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Pistoléro

(vous avez Tireur d'élite et choisissez-en un de plus)

🎯 **Tireur d'élite** : Lorsque vous prenez le temps d'observer la situation, lancez 2d6+Ruse. Sur un 10+, prenez 3 jetons. Sur un 7-9, prenez 2 jetons. Sur un 6-, prenez un jeton mais quelque chose d'important vous a échappé. Lorsque vous tirez avec votre arme, vous pouvez dépenser un ou plusieurs jetons pour obtenir les effets suivants (un effet par jeton dépensé) :

- ▶ Vous tirez dans le genou de votre adversaire pour le ralentir
- ▶ Votre tir force votre adversaire à lâcher ce qu'il a en main
- ▶ Votre tir ricoche afin de blesser un adversaire supplémentaire
- ▶ Votre tir désoriente votre adversaire pendant un instant
- ▶ Votre tir couvre un allié qui gagne Dégâts +2 à sa prochaine attaque

🥋 **Gun-Fu** : Lorsque vous vous battez au corps-à-corps avec une arme de tir, vous pouvez vous exposer à une contre-attaque de votre adversaire pour obtenir l'un des effets de la dépense d'un jeton de Tireur d'élite.

🎯 **Instincts du chasseur** : Au début d'un combat, désignez un adversaire comme votre proie. Lorsque vous attaquez votre proie, vous gagnez Dégâts +2. Vous gagnez également un -1 à vos jets lorsque vous combattez quelqu'un d'autre alors que votre proie est toujours en état de se battre. Vous ne pouvez changer de proie qu'une fois que la première est hors de combat ou en fuite.

🎯 **Il me reste encore une balle** : Lorsque vous prenez le temps de vérifier votre arme et vos munitions avant le combat, si vous êtes à court de munitions pendant le combat, vous pouvez encore faire usage de votre arme de tir une dernière fois.

Lorsqu'il vous reste des munitions et que vous êtes en danger, vous pouvez déclarer qu'il ne vous reste plus qu'une seule

balle et gagner 1 EXP lorsque vous l'utilisez.

🎯 **Munitions spéciales** : Lorsque vous avez besoin d'un type particulier de munitions, lancez 2d6+Ruse. Sur un 10+, vous l'avez en votre possession. Sur un 7-9, en plus vous vous exposez au danger. Sur un 6-, vous n'avez plus de munition de ce type sur vous.

🎯 **Réflexes surhumains** : Lorsque vous esquivez une attaque ou un danger, lancez 2d6+Ruse. Sur un 10+, vous vous en sortez sans problème. Sur un 7-9, vous attirez l'attention sur vous ou vous vous exposez à un autre danger. Sur un 6-, vous êtes coincé dans une situation critique.

Autres Actions et notes diverses

EXP

❑❑❑❑❑ Progression

Équipement

- Une arme à feu au choix parmi :

❑ **Arquebuse** (Dégâts 1, À distance, Longue portée, Munitions, Recharge)

❑ **Canon scié** (Dégâts 1, À distance, Dévastateur, Munitions, Recharge)

❑ **Paire de pistolets** (Dégâts 0, À distance, Explosion, Munitions)

❑ **Pistolet de duel** (Dégâts 0, À distance, Munitions, Puissante, Recharge, Superbe)

❑ **Pistolet magique** (Dégâts 0, À distance, Exotique, Munitions)

❑ **Revoler** (Dégâts 1, À distance, Munitions)

- Un choix parmi :

❑ **Bâton** (Dégâts 0, Allonge)

❑ **Cestes** (Dégâts 0, Assommoir)

❑ **Couteau** (Dégâts 0, Caché)

❑ **Glaive** (Dégâts 0, Solide)

❑ **Lance** (Dégâts 1, Allonge, Encombrant)

❑ **Rapière** (Dégâts 0, Superbe)

- Des vêtements blindés (Armure 1, Caché, Encombrant) ou des munitions sup-

plémentaires

- Une bourse remplie de pièces d'or équivalente à 1 Trésor

Progression

❑ **Charme** +1

❑ **Arcanes** +1

❑ **Violence** +1

❑ **Obstination** +1

❑ **Ruse** +1

❑ Gagnez une nouvelle Action de Pistoléro

❑ Gagnez une nouvelle Action de Pistoléro

❑ Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

❑ Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

❑ Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

❑ Une caractéristique au choix +1 (max +3)

❑ Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

❑ Vous laissez votre marque sur le monde

❑ Vous gagnez un disciple ou un apprenti

❑ Vous changez d'Archétype

❑ Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

▶ Je connais _____ depuis longtemps, très longtemps.

▶ _____ ne sait pas dans quoi il s'est fourré.

▶ _____ croit qu'il peut me sauver. Pour qui il se prend ?

▶ J'ai accepté un contrat sur _____.

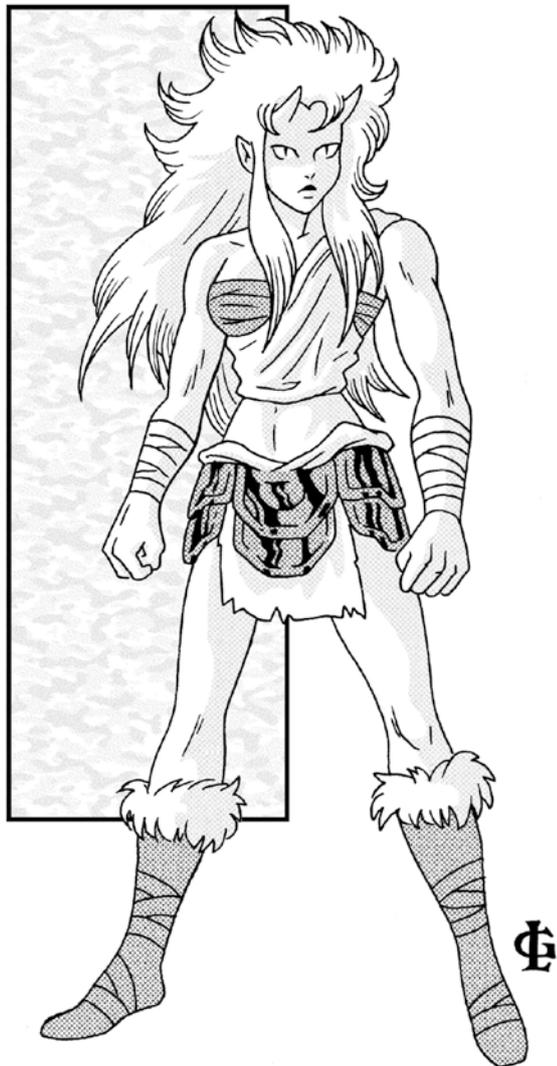
▶ Je suis fâché avec _____ à cause d'une broutille.

▶ _____

▶ _____

Le Kyujin

Vous êtes mi-homme mi-dragon, ce qui rend les réunions de familles plutôt délicates. Physiquement, vous êtes humain avec peut-être des cornes, des ailes ou des écailles, et certainement une queue de lézard. Malgré les brimades et les sous-entendus graveleux, vous avez appris à faire de votre héritage un avantage pour trouver votre place dans ce monde.



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Baran, Beowulf, Levi, Rex, Van

Frederika, Fila, Jezebel, Rynith, Tia

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits simples, Habits de voyageur, Gothique, Peau de reptile, Armure-bikini/pagne

Yeux reptiliens, Crocs, Cornes, Peau écailleuse, Queue de dragon

Athlétique, Musclé, Souple, Gracieux, Séduisant

Tentation (choisissez-en une)

Amitié : Vous avez toujours été seul et vous êtes touché par le sentiment de camaraderie qui règne au sein du groupe. Une fois par session, lorsque vous surmontez une épreuve qui met en péril votre amitié avec quelqu'un, vous gagnez 1 EXP.

Bonté : Vous êtes de nature bienveillante et vous cherchez la moindre occasion de mettre à profit votre altruisme. Une fois par session, lorsque vous vous mettez en danger pour aider quelqu'un, vous gagnez 1 EXP.

Nourriture : Vous êtes capable de manger de grandes quantités de nourritures sans broncher, et vous mettez ce « talent » au profit de votre gourmandise. Une fois par session, lorsque vous laissez parler votre ventre sans penser aux conséquences, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence

[]

Ruse

[]

Obstination

[]

Batailler
Utiliser la manière forte

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes

[]

Charme

[]

Faire l'érudit

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence +2 ; Ruse -1 ; Obstination +1 ; Arcanes +0 ; Charme +1

▶ Violence +2 ; Ruse -2 ; Obstination +1 ; Arcanes +1 ; Charme +1

▶ Violence +2 ; Ruse +0 ; Obstination -2 ; Arcanes +0 ; Charme +2

▶ Violence +2 ; Ruse +1 ; Obstination +0 ; Arcanes +1 ; Charme -1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Pistoléro

(choisissez-en deux)

Ailes du Dragon : Lorsque vous déployez vos ailes, vous êtes capable de voler aussi bien qu'un oiseau à condition de ne pas porter plus de 2 objets Encombrants ou d'une personne non encombrée.

Aura draconique : Lorsque vous utilisez votre présence pour effrayer les gens, lancez 2d6+Charme. Sur un 7-9, les gens s'enfuient ou sont paralysés par la peur (au choix), mais cela se retournera contre vous plus tard. Sur un 10+, les gens s'enfuient ou sont paralysés par la peur (au choix), et ils ne tenteront jamais rien contre vous.

Force surhumaine : Lorsque vous utilisez vos muscles pour réaliser un tour de force, lancez 2d6+Violence. Sur un 6-, vous brisez quelque chose sans le faire exprès. Sur un 7-9, choisissez l'une des options suivantes. Sur un 10+, en plus vous le faites en étant cool et/ou intimidant :

- ▶ Vous brisez volontairement un objet même très solide
- ▶ Vous réussissez à transporter un objet même très lourd
- ▶ Vous lancez un objet très loin
- ▶ Vous maîtrisez quelqu'un à la lutte sans qu'il puisse s'échapper

Magnétisme draconique : Lorsque vous discutez avec quelqu'un, lancez 2d6+Charme. Sur un 6-, votre présence l'effraie et il vous cause des problèmes. Sur un 7-9, il ne peut pas agir pour vous nuire et vous avez +1 au jet de votre prochaine Action qui l'affecte. Sur un 10+, vous avez en plus le droit de poser une question à son sujet au MJ, à laquelle il doit répondre sans mentir.

Peau de dragon : Tant que vous ne portez ni armure ni bouclier, vous avez Armure 2.

Souffle de feu : Lorsque vous crachez du feu comme un dragon pour

blessier quelqu'un, lancez 2d6+Violence. Sur un 7-9 vous blessez votre cible (Dégâts 2, Allonge, Exotique) et choisissez une option parmi les suivantes. Sur un 10+, choisissez-en 3 :

- ▶ Votre souffle gagne Explosion et blesse tout un groupe d'ennemi
- ▶ Votre souffle gagne Puissant et effraie vos ennemis
- ▶ Votre souffle est aussi brûlant qu'un volcan et gagne Perce-armure
- ▶ Votre souffle ne blesse pas vos alliés

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

• Trois choix parmi :

- Arc** (Dégâts 0, À distance, Encombrant, Longue portée, Munitions)
- Bâton** (Dégâts 0, Allonge)
- Couteau** (Dégâts 0, Caché)
- Épée** (Dégâts 1)
- Espadon** (Dégâts 2, Encombrant)
- Glaive** (Dégâts 0, Solide)
- Lance** (Dégâts 1, Allonge, Encombrant)
- Rapière** (Dégâts 0, Superbe)
- Armure de chevalier** (Armure 2, Encombrant)
- Bouclier** (Armure +1, Encombrant)
- Cotte de maille** (Armure 1)
- Talisman de protection** (Armure +1 contre les attaques magiques)

• Un objet de valeur offert par l'un de vos parents et équivalent à 1 Trésor

Progression

- Charme** +1
- Arcanes** +1
- Violence** +1
- Obstination** +1
- Ruse** +1
- Gagnez une nouvelle Action de Ryujin
- Gagnez une nouvelle Action de Ryujin
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

- Une caractéristique au choix +1 (max +3)
- Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype
- Vous laissez votre marque sur le monde
- Vous gagnez un disciple ou un apprenti
- Vous changez d'Archétype
- Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

- ▶ Je suis follement amoureux de _____.
- ▶ J'ai grandi avec _____ et il sait tout de moi.
- ▶ _____ a plus l'odeur de la proie que du prédateur.
- ▶ J'ai goûté au sang de _____ et lui (elle) au mien. Nous sommes liés par cela.
- ▶ J'ai juré de protéger _____ coûte que coûte.
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

Le Seigneur de guerre

Vous n'êtes pas un simple combattant, vous êtes celui qui dirige les autres vers la victoire ! Personne n'égale votre charisme et votre sens tactique, même si certains redoutent surtout votre manière si particulière de motiver les troupes. Et vous êtes bien décidé à mener vos étranges compagnons vers la victoire, à condition d'obéir à vos ordres.

Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Arthur, Iskander, Kaiser, Léo, William

Asuna, Balsa, Gabrielle, Olivia, Victoria

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits de soldat, Habits nobles, Habits archaïques, Chaînes et cuir, Peaux et fourrures

Regard perçant, Regard menaçant, Borgne, Rictus diabolique, Peintures de guerre

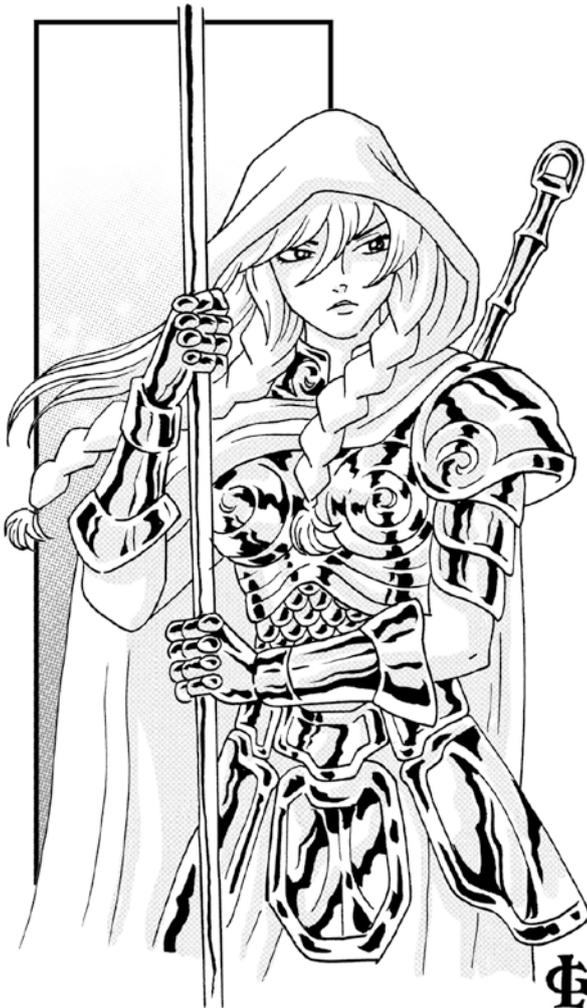
Athlétique, Musclé, Trapu, Longiligne, Séduisant

Tentation (choisissez-en une)

Argent : Vous acceptez toutes les missions, même les plus difficiles, tant que ça vous rapporte gros. Une fois par session, lorsque vous vous mettez en danger à cause des ordres de votre employeur, vous gagnez 1 EXP.

Gloire : Vous pensez que plus vous gagnerez de bataille difficiles, plus vous augmenterez vos chances de promotion. Une fois par session, lorsque des hommes sous vos ordres se font tuer suite à l'une de vos décisions, vous gagnez 1 EXP.

Pouvoir : Vous complotez pour lever une grande armée afin de créer votre propre royaume, et vous êtes à la recherche d'alliés potentiels, quitte à les former vous-même. Une fois par session, lorsque vous aidez quelqu'un à surpasser ses propres limites, vous gagnez 1 EXP.



Caractéristiques

Violence []

Batailler
Utiliser la manière forte

Ruse []

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Obstination []

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes []

Faire l'érudit

Charme []

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

- ▶ Violence +1 ; Ruse +0 ; Obstination +2 ; Arcanes -1 ; Charme +1
- ▶ Violence +0 ; Ruse -1 ; Obstination +2 ; Arcanes -1 ; Charme +2

- ▶ Violence +1 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes -2 ; Charme +1
- ▶ Violence -1 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes +0 ; Charme +1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Seigneur de guerre

(choisissez-en deux)

Armée personnelle : Vous avez une bande de soldats fidèles qui vous accompagnent partout. Sélectionnez 2 atouts : Autonomes, Bien armés, Bien disciplinés, Élite, Nombreux, Spécialistes (préciser). Sélectionnez aussi un défaut : Bleusaille, Brigands, Couards, Sauvages, Stupides, Têtes brûlées. Le MJ leur attribuera leur équipement et leur personnalité en fonction de ces choix.

Lorsqu'ils combattent à votre place, lancez 2d6+Charme. Sur un 6-, ils battent en retraite sans blesser l'ennemi. Sur un 7-9, ils battent en retraite mais blessent l'ennemi. Sur un 10+, ils tiennent bon et blessent l'ennemi. À chaque fois qu'ils battent en retraite, vous avez également un -1 cumulatif pour faire appel à eux lors d'un prochain combat jusqu'à ce qu'ils se remettent de leurs blessures et qu'ils puissent se reposer.

Discours d'encouragement : *Lorsque vous motivez vos troupes ou un allié hors de combat*, lancez 2d6+Obstination. Sur un 10+ ils sont à nouveau sur pied et en état de se battre (et ils décochent 1 ♥ le cas échéant). Sur un 7-9 ils ont en plus un -1 à tous leurs jets jusqu'à la fin du combat si ce sont des PJ, ou si ce sont des PNJ, ils sont automatiquement hors de combat après leur prochain fait d'arme.

J'adore quand un plan se déroule sans accroc : *Lorsque vous déclarez que tout se passe comme vous l'avez prévu*, lancez 2d6+Obstination. Sur un 6- vous tombez dans un piège tendu par votre adversaire. Sur un 7-9 vos ennemis sont ralentis ou pris au piège. Sur un 10+ vous apprenez en plus une information capitale à propos de l'ennemi.

Insulte acerbe : *Lorsque vous offensez ou injuriez quelqu'un*, lancez 2d6+Charme. Sur un 6-, votre insulte

tombe à plat et vous fait passer pour un idiot. Sur un 7-9, choisissez l'une des options suivantes. Sur un 10+, choisissez-en 3 :

- ▶ La victime révèle quelque chose à propos d'elle par inadvertance
- ▶ Un allié gagne un +1 à son prochain jet contre la victime
- ▶ La victime fait un faux-pas au mauvais moment
- ▶ La victime est humiliée publiquement

Leader-né : Lorsque vous menez la charge au combat, ceux qui vous suivent ont +1 au jet de leur prochaine Action.

Tacticien : Lorsque vous évaluez la situation pendant une bataille, vous lancez 2d6+Obstination au lieu de Ruse.

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

• Deux choix parmi :

- Épée** (Dégâts 1)
- Fléau** (Dégâts 1, Encombrant, Puissant)
- Fouet** (Dégâts -1, Allonge, Explosion)
- Hache de bataille** (Dégâts 2, Encombrant)
- Lance** (Dégâts 1, Allonge, Encombrant)
- Bouclier** (Armure +1, Encombrant)

• **Une cotte de maille** (Armure 1) ou **une armure de chevalier** (Armure 2, Encombrant)

• **Un étendard** avec vos armoiries ou un destrier

Progression

- Charme** +1
- Arcanes** +1
- Violence** +1
- Obstination** +1
- Ruse** +1
- Gagnez une nouvelle Action de Seigneur de guerre
- Gagnez une nouvelle Action de Seigneur de guerre
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

- Une caractéristique au choix +1 (max +3)
- Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype
- Vous laissez votre marque sur le monde
- Vous gagnez un disciple ou un apprenti
- Vous changez d'Archétype
- Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

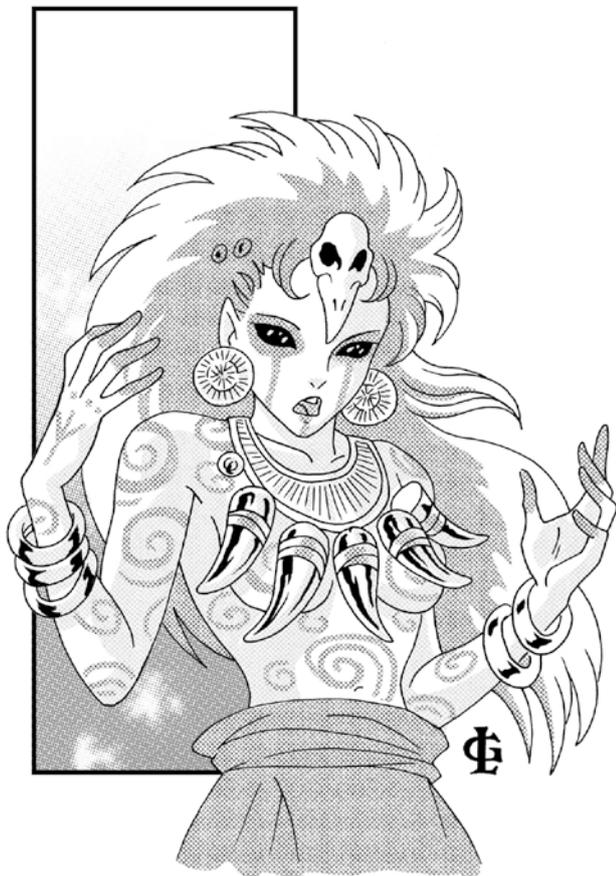
Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

- ▶ Je me fais du souci sur la capacité de _____ à survivre à la vie d'aventurier.
- ▶ _____ est un mollasson, mais je vais en faire un dur à cuire, comme moi.
- ▶ _____ m'a épaulé dans la bataille. Je peux avoir toute confiance en lui.
- ▶ _____ a servi sous mes ordres dans l'armée, il y a longtemps.
- ▶ Je fascine _____ mais il ne veut pas l'admettre.
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

Le Shaman

Vous êtes spécial : les esprits vous parlent et vous écoutez. Les gens normaux trouvent bizarre que vous ayez toujours des amis imaginaires à votre âge, et même ceux qui connaissent votre don vous trouvent excentrique. Peu importe, ils ne sont pas capable de comprendre... Mais gare à ceux qui s'en prennent à vous, car les esprits vous obéissent au doigt et à l'œil !



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Aziz, Crow, Gau, Mao, Rufus

Aurora, Morrigan, Sibèle, Tomoe, Willow

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits simples, Habits de voyageur, Peaux de bête, Habits de druide, Habits religieux shinto

Regard hagard, Regard fou, Regard empli de sagesse, Air sauvage, Hirsute

Athlétique, Musclé, Mince, Petit, Souple

Tentation (choisissez-en une)

Amitié : Les amis sont comme des jeunes pousses dont il faut prendre soins pour qu'ils deviennent un jour des arbres majestueux. Une fois par session, lorsque vous aidez quelqu'un à grandir, devenir fort et prospérer, vous gagnez 1 EXP.

Protéger la nature : Vous vivez en harmonie avec la nature et vous faites tout ce que vous pouvez pour préserver la faune et la flore. Une fois par session, lorsque vous aidez un animal ou un esprit de la nature, gagnez 1 EXP.

Savoir : Les esprits de la nature vous chuchotent de nombreux secrets et cela ne fait qu'attiser votre curiosité naturelle. Une fois par session, lorsque vous percez un mystère surnaturel, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence

[]

Ruse

[]

Obstination

[]

Batailler
Utiliser la manière forte

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes

[]

Charme

[]

Faire l'érudit

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

- ▶ Violence +1 ; Ruse +1 ; Obstination +0 ; Arcanes -1 ; Charme +2
- ▶ Violence +1 ; Ruse -2 ; Obstination +2 ; Arcanes -1 ; Charme +2

- ▶ Violence -2 ; Ruse +1 ; Obstination +1 ; Arcanes +1 ; Charme +2
- ▶ Violence +0 ; Ruse +0 ; Obstination -2 ; Arcanes +2 ; Charme +2

États

- ❑ **Malade** (Violence -1)
- ❑ **Confus** (Ruse -1)
- ❑ **Secoué** (Obstination -1)
- ❑ **Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Shaman

(vous avez Aide spirituelle et choisissez-en un de plus)

🔮 **Aide spirituelle** : *Lorsque vous demandez aux esprits de vous donner un coup de main*, lancez 2d6+Charme. Sur un 10+, choisissez 2 options parmi les suivantes. Sur un 7-9 choisissez-en une :

- ▶ Vous obtenez exactement l'effet voulu
- ▶ Les esprits ne demandent pas de contrepartie
- ▶ Vous gardez le contrôle

❑ **Assaut spirituel** : *Lorsque vous demandez aux esprits de châtier vos ennemis*, lancez 2d6+Charme. Sur un 10+, tous vos ennemis à proximité sont blessés (Dégâts 0, À distance, Puissant, Explosion). Sur un 7-9, en plus choisissez l'une des options suivantes :

- ▶ L'endroit est totalement dévasté par les esprits
- ▶ Vos alliés sont dispersés sur le champ de bataille
- ▶ Quelque chose d'important est détruit ou perdu

❑ **Langage animal** : *Lorsque vous parlez avec les animaux*, lancez 2d6+Charme. Sur un 7-9, choisissez l'une des options suivantes. Sur un 10+, choisissez-en 3 :

- ▶ Vous obtenez des informations sur les gens du coin
- ▶ Vous obtenez des informations sur la météo des derniers jours
- ▶ Vous savez qui fait du tort à la Nature
- ▶ Vous savez si quelque chose d'inhabituel est arrivé
- ▶ Vous recevez un peu de nourriture de la part des animaux

❑ **Bénédictio de la Terre-Mère** : Tant que vos pieds touchent le sol naturel, vous gagnez +1 en Armure.

❑ **Envoûtement** : *Lorsque vous demandez aux esprits d'ensorceler quelqu'un en vue*, lancez 2d6+Charme. Sur un 10+, votre victime exécute l'un de vos ordres. Sur un 7-9, vous attirez également sa colère. Il n'est pas possible de donner un ordre suicidaire ou qui serait contraire aux convictions de la victime.

❑ **Forme animale** : *Lorsque vous transformez en bête féroce représentant votre totem animal*, vous gagnez un +1 à vos jets utilisant une caractéristique de votre choix et vous gagnez un -1 à vos jets utilisant une caractéristique choisie par le MJ. Vous conservez les bénéfices de votre équipement sous forme animale.

Autres Actions et notes diverses

EXP

❑❑❑❑❑ Progression

Équipement

• Un choix parmi :

❑ **Arc** (Dégâts 0, À distance, Encombrant, Longue portée, Munitions)

❑ **Arme improvisée** (Dégâts 1, Assommoir, Encombrant)

❑ **Bâton** (Dégâts 0, Allonge)

❑ **Couteau** (Dégâts 0, Caché)

❑ **Lance** (Dégâts 1, Allonge, Encombrant)

❑ **Sabre** (Dégâts 1)

• Un choix parmi :

❑ **Armure en peaux** (Armure 1, Dégueu)

❑ **Bouclier en bois** (Armure +1, Fragile)

❑ **Gri-gri de protection** (Armure +1 contre les attaques magiques, Ringard)

❑ **Besace d'herboriste**

• **Un symbole** de votre lien avec les esprits (décrivez-le)

• **De l'encens et autres substances** louches pour vous aider à parler aux esprits

Progression

❑ **Charme** +1

❑ **Arcanes** +1

❑ **Violence** +1

❑ **Obstination** +1

❑ **Ruse** +1

❑ Gagnez une nouvelle Action de Shaman

❑ Gagnez une nouvelle Action de Shaman

❑ Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

❑ Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

❑ Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

❑ Une caractéristique au choix +1 (max +3)

❑ Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

❑ Vous laissez votre marque sur le monde

❑ Vous gagnez un disciple ou un apprenti

❑ Vous changez d'Archétype

❑ Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

▶ Les esprits m'ont parlé du grand danger qui suit _____.

▶ _____ ne respecte pas la nature et je ne le respecte pas non plus.

▶ J'ai servi de guide à _____ auparavant. Il est mon débiteur.

▶ _____ est un ami de la nature et le mien par conséquent.

▶ _____ et moi avons lié nos destins lors d'un rituel.

Le Sorcier

Vos pouvoirs magiques sont totalement différents des autres magiciens et vous puisez votre force d'une source mystérieuse, pour ne pas dire impie. Vous n'aimez pas vraiment parler de la nature de votre magie, ni de comment vous l'avez apprise, mais ce qui est certain c'est qu'elle met vos compagnons d'infortune mal à l'aise. D'un autre côté, ils ont peut-être bien raison de se méfier.

Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Aleister, Faust, Melchior, Orphen, Waver

Louise, Naga, Martina, Rydia, Selphie

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits de voyageur, Habits extravagants, Habits SM, Robe de cultiste, Crânes et pointes

Yeux vairons, Yeux volés, Tatouages cabalistiques, Visage démoniaque, Odeur de souffre

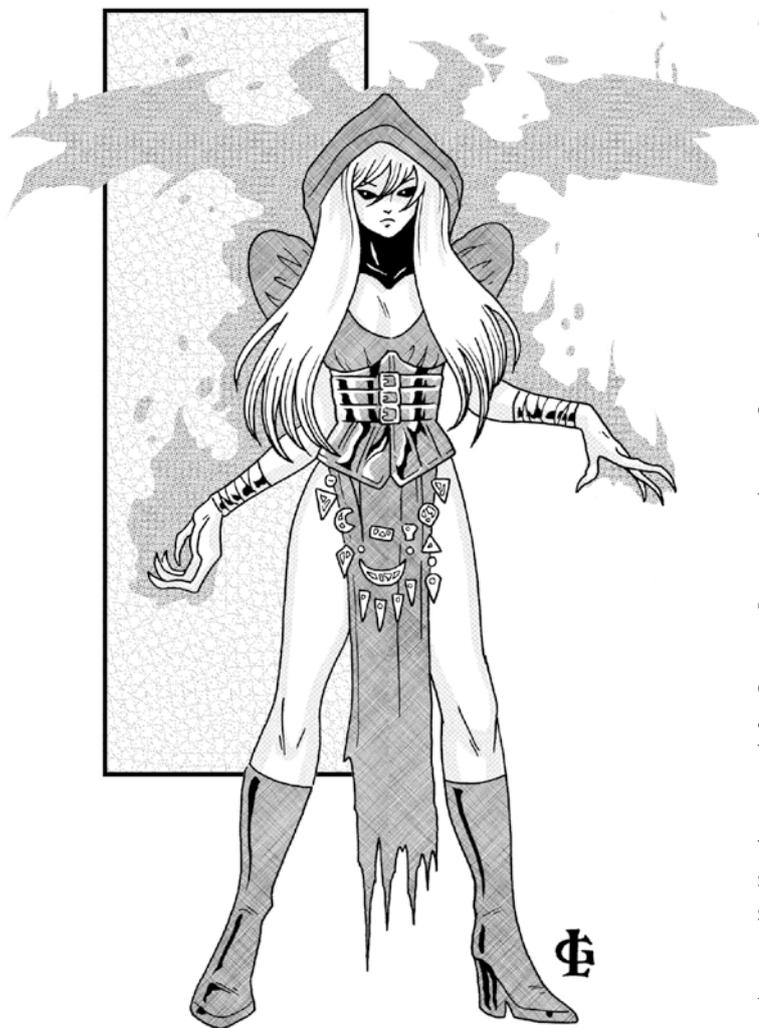
Athlétique, Déformé, Délicat, Squelettique, Obèse

Tentation (choisissez-en une)

Amitié : Vous n'avez pas beaucoup d'ami et vous n'hésitez donc pas à utiliser des méthodes douteuses pour leur venir en aide. Une fois par session, lorsque vous défiez la loi pour le bien de l'un de vos amis, vous gagnez 1 EXP.

Corruption : Votre âme est d'une grande noirceur et vous prenez du plaisir à voir la déchéance des autres. Une fois par session, lorsque vous pervertissez une personne jusqu'à ce qu'elle soit aussi pourrie que vous, vous gagnez 1 EXP.

Savoir : Vous êtes fascinés par tous types de savoirs interdits et vous ne perdez jamais une occasion d'améliorer vos connaissances sur ces sujets. Une fois par session, lorsque vous découvrez des informations impies ou dangereuses, vous gagnez 1 EXP.



Caractéristiques

Violence []

Batailler
Utiliser la manière forte

Ruse []

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Obstination []

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes []

Faire l'érudit

Charme []

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

- ▶ Violence -1 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes +1 ; Charme +0
- ▶ Violence -2 ; Ruse -1 ; Obstination +2 ; Arcanes +2 ; Charme +1

- ▶ Violence +1 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes +1 ; Charme -2
- ▶ Violence +1 ; Ruse +1 ; Obstination +2 ; Arcanes +0 ; Charme -1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Sorcier

(vous avez Aide spirituelle et choisissez-en un de plus)

Familier : *Lorsque vous donnez un ordre à votre familier*, lancez 2d6+Obstination. Sur un 10+, choisissez 2 options parmi les suivantes. Sur un 7-9, choisissez-en une :

- ▶ Votre familier accomplit l'ordre rapidement
- ▶ Votre familier n'attire pas l'attention de vos ennemis
- ▶ Votre familier exécute l'ordre à la lettre

Goétie : *Lorsque vous invoquez un démon*, décrivez-le puis lancez 2d6+Obstination. Sur un 10+, choisissez l'une des options suivantes. Sur un 7-9, choisissez-en 2. Sur un 6-, choisissez-en 3 :

- ▶ Le démon refuse d'obéir à vos ordres
- ▶ Le démon cherche à vous tuer dès qu'il en a l'occasion
- ▶ Le démon a ses propres objectifs
- ▶ L'expérience affecte votre psyché et vous gagnez un dérangement mental

Lieu de pouvoir : *Lorsque vous vous trouvez dans votre atelier magique spécialement préparé* (pentacle, runes de protection,...), vous gagnez un +1 à tous vos jets.

Malédiction : *Lorsque vous maudissez quelqu'un*, lancez 2d6+Arcanes. Sur un 6-, vous passez pour un idiot et vous avez un -1 cumulatif si vous retentez cette Action sur la même cible. Sur un 7-9, choisissez l'une des options suivantes. Sur un 10+, choisissez 2 options :

- ▶ Un allié, ou vous-même, gagne un +1 sur son prochain jet contre la cible
- ▶ La cible a des hallucinations
- ▶ La cible se sent obligée de venir à vous
- ▶ La cible a des éruptions cutanées

soudaines,
perd ses cheveux ou vieillit subitement

- ▶ La voix ou l'apparence de la cible change de façon embarrassante

Lien noir : *Lorsque vous liez un démon à un objet*, bannissez tout démon déjà lié à l'objet par cette Action, puis lancez 2d6+Arcanes. Sur un 10+, le démon confère ses pouvoirs à l'objet et choisissez une option parmi les suivantes. Sur un 7-9, choisissez 2 options au lieu d'une :

- ▶ Le lien n'est que temporaire et le démon se libère rapidement
- ▶ Le démon influence les pensées du porteur de l'objet
- ▶ Quelqu'un essaye de s'emparer de l'objet

Mot de pouvoir : *Lorsque vous prononcez le Nom Véritable du Seigneur des Cauchemars*, lancez 2d6+Obstination. Sur un 10+, tous vos ennemis qui vous entendent sont sonnés et vos alliés ont un +1 à leur prochain jet contre eux. Sur un 7-9, vous attirez en plus l'attention d'un démon hostile.

Autres Actions et notes diverses

EXP

Progression

Équipement

- Un choix parmi :

Arc (Dégâts 0, À distance, Encombrant, Longue portée, Munitions)

Bâton (Dégâts 0, Allonge)

Couteau (Dégâts 0, Caché)

Dague sacrificielle (Dégâts 0, Exotique)

Fouet (Dégâts -1, Allonge, Explosion)

Glaive (Dégâts 0, Solide)

• **Une armure de cuir** (Armure 1, Caché, Fragile) ou **des bijoux** d'un goût doux d'une valeur équivalente à 1 Trésor

- Deux choix parmi :

Divers livres de démonologie

Un cadeau de la part de votre mentor (décrivez-le)

Un objet Exotique et Maudit qui vous a été donné par un démon (décrivez-le)

Progression

Charme +1

Arcanes +1

Violence +1

Obstination +1

Ruse +1

Gagnez une nouvelle Action de Sorcier

Gagnez une nouvelle Action de Sorcier

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype

Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

Une caractéristique au choix +1 (max +3)

Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype

Vous laissez votre marque sur le monde

Vous gagnez un disciple ou un apprenti

Vous changez d'Archétype

Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

▶ Le _____ ne me fait pas confiance, et je ne lui fais pas confiance non plus.

▶ J'ai confié à _____ l'un de mes secrets.

▶ Si quelqu'un peut sauver mon âme, c'est bien _____.

▶ Je ne tolérerai pas que _____ manque de respect à ma magie !

▶ _____ et moi étions amants autrefois, mais ça a tourné au vinaigre.

▶ _____

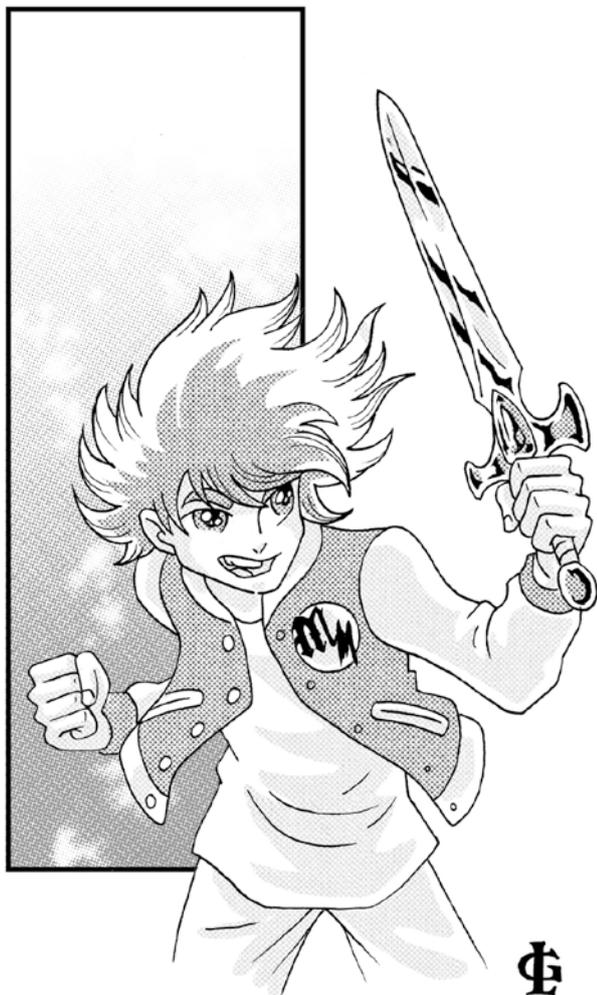
▶ _____

▶ _____

▶ _____

Le Visiteur

Vous venez d'un autre monde, la Terre d'aujourd'hui pour être exact (et très certainement le Japon). Vous étiez sur le chemin du lycée ou de chez vous lorsqu'après un grand flash de lumière, vous vous êtes retrouvé dans cet endroit merveilleux. Vous avez du mal à vous acclimater mais au moins vous n'avez plus à vous en faire pour vos révisions.



Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Carter, Haruhiro, Kazuma, Quinn, Subaru

Alice, Dorothy, Hitomi, Sanae, Yume

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Uniforme lycéen, Cosplay, Tenue décontractée,
Tenue de sport, Tenue du dimanche

Mignon, Visage innocent, Regard déterminé, Binoclard,
Grands yeux larmoyants

Athlétique, Musclé, Pas encore développé, Grassouillet, Mince

Tentation (choisissez-en une)

Amour : Ce qui vous arrive ne peut être qu'un signe du Destin et vous espérez trouver votre âme sœur dans ce nouveau monde. Une fois par session, lorsque vous progressez sur l'une de vos relations romantiques, vous gagnez 1 EXP.

Gloire : C'est l'occasion de votre vie ! Il faut oublier le passé, se forger sa propre destinée et devenir le héros que vous avez toujours rêvé d'être. Une fois par session, lorsque vous vous mettez en danger pour votre bénéfice personnel, vous gagnez 1 EXP.

Retour sur Terre : Vous n'êtes pas de ce monde et vous n'avez pas l'intention d'en faire partie. Une fois par session, lorsque vous vous mettez en danger pour trouver un moyen de retourner chez vous, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence

Batailler
Utiliser la manière forte

[]

Ruse

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

[]

Obstination

Jouer les héros
Résister à la tentation

[]

Arcanes

Faire l'érudit

[]

Charme

Persuader quelqu'un

[]

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence +1 ; Ruse +2 ; Obstination -2 ; Arcanes +1 ; Charme +1

▶ Violence +1 ; Ruse +2 ; Obstination +0 ; Arcanes +0 ; Charme +0

▶ Violence +0 ; Ruse +2 ; Obstination -1 ; Arcanes +1 ; Charme +1

▶ Violence -1 ; Ruse +2 ; Obstination +0 ; Arcanes +2 ; Charme -1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Visiteur

(vous avez Savoir moderne et choisissez-en un de plus)

Savoir moderne : Lorsque vous utilisez votre éducation de lycéen pour faire l'érudit, lancez 2d6+Ruse au lieu d'Arcanes.

Élu : Lorsque vous rencontrez un inconnu qui reconnaît votre statut d'Élu à cause de quelque chose d'inhabituel que vous avez (habits, bijou, marque de naissance,...), lancez 2d6+Arcanes. Sur un 7-9, choisissez l'une des options suivantes. Sur un 10+, choisissez-en 3 :

- ▶ Il ne tentera rien contre vous
- ▶ Par peur ou par révérence, il vous offre son aide
- ▶ Il ne divulguera aucune information à votre sujet

Gadgets : Choisissez deux objets modernes dans la liste suivante en votre possession qui ont l'air de fonctionner normalement : téléphone mobile, montre digitale, console de jeu, baladeur, netbook, caméscope. Lorsque vous utilisez l'un de ces objets de façon intéressante, vous avez un +1 à votre jet.

Mascotte : Lorsqu'un allié affronte la mort en votre présence, vous lui apportez le soutien moral nécessaire et il gagne un +1 à son jet.

Pouvoir mystérieux : Lorsque vous êtes arrivé dans ce monde, un pouvoir surnaturel s'est réveillé en vous. Vous gagnez l'une des Actions d'Archétype suivante :

- Apprenti sorcier** (Ménéstrel)
- Arme légendaire** (Guerrier)
- Force surhumaine** (Ryujin)
- Guérisseur** (Champion)
- Intervention divine** (Innocent)
- Magie destructrice** (Mage)

Cataphracte : Vous possédez un robot géant que vous seul pouvez piloter. Il compte comme un Butin important pour la campagne. Choisissez son châssis, son ap-

parence, son arme principale, deux atouts et un défaut :

Châssis : humanoïde, animal (précisez), véhicule (précisez), hybride (précisez)

Apparence : élégant, steampunk, hi-tech, organique, luxueux, flashy, mignon, fait de bric et de broc, pointes et plaques d'armure, criard, bizarre

Arme principale :

- Espadon** (Dégâts 2, Dévastateur)
- Lance** (Dégâts 1, Allonge, Dévastateur)
- Éclairs mystiques** (Dégâts 1, À distance, Dévastateur, Munitions)
- Griffes** (Dégâts 1, Dévastateur, Perce-armure)
- Fléau** (Dégâts 1, Dévastateur, Puisant)

Atouts : rapide, robuste, nerveux, compacte, énorme, volant, amphibie, réactif, fiable, grande capacité, entretien facile, bête de somme, transformable, camoufflable, nombreux senseurs

Défaut : lent, fragile, peu manœuvrable, fatigué, étroit, consomme trop, peu fiable, bruyant, capricieux, dépassé

Lorsque vous pilotez votre Cataphracte, vous avez une Armure de 2, vous pouvez utiliser son arme et vous êtes affectés par ses atouts et défauts.

Autres Actions et notes diverses

EXP

- Progression

Équipement

• Deux choix parmi :

- Arc** (Dégâts 0, À distance, Encombrant, Longue portée, Munitions)
- Arme improvisée** (Dégâts 1, Assommoir, Encombrant)
- Couteau** (Dégâts 0, Caché)
- Glaive** (Dégâts 0, Solide)
- Lance** (Dégâts 1, Allonge, Encombrant)
- Armure rafistolée** (Armure 1, Ringard)

• **Un sac avec vos affaires de lycéens** (livres, magazine, casse-croûte, diverses babioles)

• **Un objet qui a une grande valeur affective** pour vous (décrivez-le)

Progression

- Charme** +1
- Arcanes** +1
- Violence** +1
- Obstination** +1
- Ruse** +1
- Gagnez une nouvelle Action de Visiteur
- Gagnez une nouvelle Action de Visiteur
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

- Une caractéristique au choix +1 (max +3)
- Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype
- Vous laissez votre marque sur le monde
- Vous gagnez un disciple ou un apprenti
- Vous changez d'Archétype
- Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

- ▶ _____ est le premier qui m'a accueilli quand je suis arrivé dans ce monde
- ▶ J'ai partagé avec _____ certaines « coutumes » de la Terre
- ▶ Je veux que _____ me considère comme quelqu'un de normal
- ▶ _____ m'a confié un secret
- ▶ J'ai rencontré _____ sur Terre et c'est à cause de lui que je suis ici.
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____

Le Voleur



Vous préférez le terme « *chasseur de trésors* » mais en vérité peu importe qui possède le bien que vous convoitez. Vous avez aussi tendance à être du mauvais côté de la Loi, et vos compagnons sont souvent excédés d'être mêlés à vos histoires louches, surtout quand ils n'ont rien à voir avec tout ça. Mais parfois, ils ont besoin de vos services et là ils sont bien contents de vous avoir...

Nom

(Choisissez-en un ou inventez)

Balthier, Locke, Renard, Tasslehoff, Woodchuck

Black Rose, Faye, Jessie, Min, Yuffie

Apparence

(Choisissez un élément de chaque ligne)

Homme, Femme, Ambigüe, Caché

Habits discrets, Habits extravagants, Tenue banale, Habits décontractés, Vêtements miteux

Regard chafouin, Regard envieux, Regard fuyant, Visage innocent, Visage séduisant

Athlétique, Petit, Souple, Nouveux, Flasque

Tentation (choisissez-en une)

Mentir : Vous ne pouvez vous empêcher de semer la zizanie autour de vous, surtout lorsque ça vous permet de cacher vos méfaits. Une fois par session, lorsque vous faites porter le chapeau à quelqu'un, vous gagnez 1 EXP.

Argent : Vous pensez que l'argent fait tourner le monde et vous cherchez toujours à gagner gros. Une fois par session, lorsque vous utilisez vos talents pour vous enrichir personnellement, vous gagnez 1 EXP.

Vantardise : Vous aimez vous mettre dans des situations pas possibles pour le plaisir de raconter aux autres comment vous vous en êtes sorti. Une fois par session, lorsque vous vous jetez dans la gueule du loup sans réfléchir, vous gagnez 1 EXP.

Caractéristiques

Violence []

Batailler
Utiliser la manière forte

Ruse []

Évaluer la situation
Faire preuve de finesse

Obstination []

Jouer les héros
Résister à la tentation

Arcanes []

Faire l'érudit

Charme []

Persuader quelqu'un

(Choisissez un set et recopiez les valeurs ci-dessus)

▶ Violence -1 ; Ruse +2 ; Obstination +0 ; Arcanes +1 ; Charme +1

▶ Violence +0 ; Ruse +2 ; Obstination -1 ; Arcanes -1 ; Charme +2

▶ Violence +0 ; Ruse +2 ; Obstination -2 ; Arcanes +2 ; Charme +0

▶ Violence +1 ; Ruse +2 ; Obstination +1 ; Arcanes +0 ; Charme -1

États

- Malade** (Violence -1)
- Confus** (Ruse -1)
- Secoué** (Obstination -1)
- Défiguré** (Charme -1)

Santé



Actions de Voleur (choisissez-en deux)

Coups tordus : Lorsque vous battez en utilisant des sales tours, lancez 2d6+Ruse au lieu de Violence.

Casse-cou : Lorsque vous jouez les héros, lancez 2d6+Ruse au lieu d'Obstination.

Chapardage : Lorsque vous essayez de faire du vol à la tire ou de cambrioler un endroit, lancez 2d6+Ruse. Sur un 10+, vous y parvenez sans problème. Sur un 7-9 choisissez l'une des options suivantes :

- ▶ Vous êtes pris la main dans le sac
- ▶ Vous laissez une preuve de votre passage
- ▶ Vous n'obtenez pas tout à fait ce que vous vouliez

Courage, fuyons : Lorsque vous devez déguerpir pour éviter les ennuis, lancez 2d6+Ruse. Sur un 10+ vous vous éclipses sans problème. Sur un 7-9 vous réussissez mais choisissez l'une des options suivantes :

- ▶ Vous laissez quelque chose ou quelqu'un derrière vous
- ▶ Votre fuite est tout sauf discrète
- ▶ Votre fuite n'est que temporaire

Je vous jure, c'est pas moi : Lorsque quelqu'un vous accuse, lancez 2d6+Ruse (ou 2d6 + le nombre de Liens que vous avez avec lui si c'est un PJ). Sur un 7-9, vous réussissez à faire planer le doute. Sur un 10+, on vous croit innocent.

Vraiment discret : Lorsque vous cachez ou essayez de passer inaperçu, lancez 2d6+Ruse. Sur 10+, vous y parvenez sans problème. Sur un 7-9 choisissez :

- ▶ Personne ne vous remarque
- ▶ Vous pouvez vous déplacer librement
- ▶ Vous ne laissez aucune trace derrière vous

Autres Actions et notes diverses

EXP



Équipement

- Deux choix parmi :

- Arbalète** (Dégât 1, À distance, Encombrant, Munitions, Puissant, Recharge)
- Couteau** (Dégâts 0, Caché)
- Rapière** (Dégâts 0, Superbe)
- Matériel d'escalade** (Encombrant)
- Outils de serruriers**
- Une fiole de poison**

• **Une armure de cuir** (Armure 1, Caché, Fragile)

- **Un petit butin** équivalent à 1 Trésor

Progression

- Charme** +1
- Arcanes** +1
- Violence** +1
- Obstination** +1
- Ruse** +1
- Gagnez une nouvelle Action de Voleur
- Gagnez une nouvelle Action de Voleur
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Gagnez une nouvelle Action d'un autre Archétype
- Changez de **Tentation**

À partir de votre 6^e Progression vous pouvez également choisir :

- Une caractéristique au choix +1 (max +3)
- Gagnez une nouvelle Action de n'importe quel Archétype
- Vous laissez votre marque sur le monde
- Vous gagnez un disciple ou un apprenti
- Vous changez d'Archétype
- Vous quittez définitivement votre vie d'aventurier

Liens

(Complétez-en au moins un avec le nom de l'un de vos compagnons)

- ▶ _____ m'a aidé sur un coup foireux et connaît mes méthodes.
- ▶ J'ai volé quelque chose à _____.
- ▶ _____ couvre mes arrières.
- ▶ _____ ne connaît rien de la vraie vie. Je vais la lui apprendre.
- ▶ J'ai raconté un bobard à _____ et il ne veut pas croire que c'est un mensonge
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____
- ▶ _____