

Artisan

Ces spécialistes savent créer tout ce qui est joli, efficace ou simplement pratique. En voyage, ils n'ont pas leur pareil pour réparer tout ce qui finit toujours par casser.

Occupations

Cordonnier, cuisinier, forgeron, tailleur

Actions

Assembler, construire, coudre, fabriquer, forger, préparer, réparer

Création

Les artisans gagnent leur vie en créant des objets de tous types : beaux, pratiques, efficaces, etc. Avec assez de matériel et de temps, ils sont même capables de les fabriquer sur la route. Toutefois, les artisans ont des spécialités si variées qu'ils doivent choisir un type d'objet à créer dans la liste d'équipement (cf. p. 44) lors de la création du personnage. Ceci représente à la fois leur occupation et ce qu'ils savent faire le mieux.

Après un échec, utiliser ce talent à nouveau prend du temps, mais n'engendre pas de coût supplémentaire.

Effet

Le personnage crée un objet du type choisi lors de l'obtention de ce talent.

Conditions

Durée : encombrement de l'objet en jours (cf. p. 44). Coût : moitié de son prix.

Attributs

VIG + AGI

Difficulté

cf. tableau ci-dessous

Prix de l'objet (Po)

<101

<1 001

<10 001

<100 001

>100 000

Difficulté

6

8

10

14

18

Réparation

Les artisans savent réparer les objets qui ont été endommagés, même lorsque ceux-ci ne correspondent pas à leur spécialité. La résistance de l'équipement réparé revient alors à son maximum. La difficulté du test de réparation est celle donnée dans le tableau ci-dessus. Chaque tentative coûte 10 % du prix de l'objet.

Effet

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

Conditions

Durée : encombrement de l'objet en heures (cf. p. 44). Coût : 10 % de son prix.

Attributs

VIG + AGI

Difficulté

cf. tableau ci-dessus

Transformation

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

Effet

Le personnage transforme la dépouille d'un monstre en objets dépendant de son profil (cf. p. 132).

Conditions

Avoir accès à la dépouille d'un monstre.

Attributs

AGI + INT

Difficulté

2 x niveau du monstre

Chasseur

Les chasseurs abattent leurs proies grâce à leurs connaissances et à leur technique. Ils savent toujours où trouver de la nourriture, quitte à manger un monstre.

Occupations

Barbare, chasseur de monstres, pisteur, trappeur

Actions

Capter, chasser, écorcher, pêcher, piéger, pister, traquer

Chasse

Les chasseurs se sont fait une spécialité de ramener des animaux sauvages pour nourrir leurs compagnons. Ce talent s'utilise juste avant le test de campement. Plus le résultat est bon, plus il y a de nourriture disponible.

Effet

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



La nourriture obtenue est désormais considérée comme un bon repas (cf. p. 46).



Le personnage subit l'état *Blessé* (6)

Conditions

Avant le test de campement. Une fois par jour.

Attributs

AGI + INT

Difficulté

Paysage

Transformation

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

Effet

Le personnage transforme la dépouille d'un monstre en matériel tel que défini dans son profil (cf. p. 132).

Conditions

Avoir accès à la dépouille d'un monstre.

Attributs

AGI + INT

Difficulté

2x niveau du monstre

Traque

Les chasseurs savent remonter les traces d'un type de monstre particulier (œufs vivants, bêtes ou plantes fantastiques, etc.).

Ils peuvent ainsi retrouver leur antre et bénéficier d'un bonus de +1 aux dégâts contre ceux qui s'y terrent.

Effet

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

Conditions

Avoir découvert les traces d'un monstre.

Attributs

VIG + INT

Difficulté

Paysage

Fermier

Vivant en accord avec la nature, les fermiers ont généralement un métier d'appoint. Outre de garantir leur pitance, celui-ci leur permet d'être très polyvalents.

Occupations

Agriculteur, berger, éleveur, paysan, villageois

Actions

Cultiver, élever, labourer, prendre soin d'un animal, récolter, semer, transporter

Dressage

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

Effet

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

Conditions

-

Attributs

-

Difficulté

-

Métier d'appoint

Les fermiers n'ont pas une vie facile. La plupart ne peuvent se contenter des revenus de l'élevage ou de leurs champs et doivent pratiquer un métier d'appoint afin de pouvoir manger à leur faim.

Un fermier peut donc choisir à la création un talent normalement réservé à une autre classe à condition que celui-ci implique un test. Toutefois, n'étant pas un spécialiste, il subit alors un malus de -1 à ce dernier.

Effet

Le personnage peut posséder un talent requérant un test normalement réservé à une autre classe.

Le personnage subit un malus d'un point sur les tests correspondant à l'utilisation de ce talent.

Conditions

Selon talent

Attributs

Selon talent

Difficulté

Selon talent

Robuste

Les fermiers ont généralement une très bonne condition physique grâce à leur vie réglée sur le rythme de la nature.

De plus, ils sont habitués aux travaux pénibles et rigoureux et peuvent donc porter plus d'équipement que leurs compagnons.

Effet

Le personnage a un bonus de +1 aux tests de condition.

Le personnage a un bonus de +3 à la limite d'équipement qu'il peut transporter.

Conditions

-

Attributs

-

Difficulté

-

Guérisseur

Respectés de tous, les guérisseurs soignent les maladies et referment les blessures. Tout le monde préfère en avoir un à ses côtés lors des coups durs.

Occupations

Herboriste, médecin, rebouteux, soigneur

Actions

Apaiser, cueillir, diagnostiquer, guérir, opérer, soigner, veiller sur quelqu'un

Elixir miracle

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

Effet

Le personnage annule un état pour une heure et baisse sa difficulté du niveau de l'utilisateur de ce talent.

Conditions

La cible subit un état et n'a pas reçu d'elixir aujourd'hui.

Attributs

INT + ESP

Difficulté

Difficulté de l'état

Herboristerie

Les guérisseurs sont des spécialistes des plantes médicinales et savent toujours comment en dénicher. Les plantes trouvées dépendent bien évidemment du paysage où a lieu la cueillette (cf. p. 52). Les herbes fanent en un jour, mais peuvent être conservées une semaine dans une bouteille d'herboriste.

Effet

Le personnage obtient une unité d'herbes de soins.



Le personnage obtient trois unités d'herbes de soins.



Le personnage subit l'état *Empoisonné* (6)

Conditions

Après le test de condition. Une fois par jour.

Attributs

VIG + INT

Difficulté

Paysage

Soins

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

Effet

Le personnage fait un test d'INT + ESP. Le compagnon ciblé récupère autant de PV que le résultat du test.

Lors d'un combat, ce dernier devient un test d'INT uniquement. On ne jette donc qu'un seul dé.

Conditions

Dépenser une unité d'herbes de soins et une unité d'eau.

Attributs

(INT+ ESP) ou INT

Difficulté

Réussite automatique

Marchand

Commerçants itinérants échangeant des produits venant de partout contre menue monnaie. Ils savent toujours dénicher ou provoquer les bonnes affaires.

Occupations

Caravanier, commerçant, entrepreneur, forain, marchand itinérant, négociant

Actions

Acheter, échanger, économiser, négocier, rationner, transporter, vendre

Commerce

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

Effet

Le personnage peut vendre ses articles plus cher ou les acheter à meilleur marché (cf. tableau ci-dessous).

Conditions	Attributs	Difficulté
Négocier au moins 4 objets du même type.	INT + ESP	cf. tableau ci-dessous

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

 Réduction du prix en cas d'achat. Hausse en cas de vente.

Dressage

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

Effet

Le voyageur peut avoir deux animaux supplémentaires, pour lesquels il n'a pas à dépenser d'eau ni de vivres.

Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-

Éloquence

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

Effet

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

Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-

Ménestrel

Les plus voyageurs des voyageurs. Ils vont de ville en ville et offrent leurs services. Leur musique est une source d'inspiration pour tous leurs compagnons.

Occupations

Acrobate, artiste itinérant, danseur, musicien, troubadour

Actions

Chanter, conter, créer, danser, faire des représentations, jouer de la musique

Légendes

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

Effet		
Le personnage peut obtenir des informations encore plus précises sur quelque chose dont il aurait entendu parler.		
Conditions	Attributs	Difficulté
Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage.	INT + INT	Au choix du meneur

Mémoires

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

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

Exemple : un personnage voyage dans une plaine par temps de pluie. Il peut donc se souvenir de la mélodie de la pluie ou de celle des plaines. Dans le premier cas, il ne pourra l'utiliser que par temps de pluie.

Effet		
Tous les compagnons du personnage bénéficient d'un bonus de +1 au test suivant l'utilisation de la mélodie.		
 Le bonus est désormais de +3.	 Les compagnons dont la condition est inférieure ou égale à 6 subissent l'état <i>Surexcité</i> (6)	
Conditions	Attributs	Difficulté
Être dans le paysage ou le climat de la mélodie. Dépenser 1 PV.	AGI + ESP	Paysage

Voyages

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

Effet		
Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur tous les tests de voyage (déplacement, orientation, campement, etc.)		
Conditions	Attributs	Difficulté
-	-	-

Professeur

Les professeurs ont accumulé de nombreuses connaissances. Ils ne vivent désormais plus que pour les transmettre, à moins qu'ils ne voyagent pour en acquérir de nouvelles.

Occupations

Chaperon, conseiller, instituteur, maître, précepteur, professeur

Actions

Conseiller, enseigner, expliquer, montrer, reprocher, révéler, sermonner

Consignes

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

Effet

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

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

Conditions

Pouvoir communiquer avec son compagnon

Attributs

-

Difficulté

-

Érudition

Les professeurs connaissent beaucoup de choses dans de nombreux domaines.

Ils n'hésitent pas à bourrer le crâne de leurs élèves avec, même si tout ne se révèle pas toujours utile.

Effet

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

Conditions

Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage.

Attributs

INT + INT

Difficulté

Au choix du meneur

Sermon

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

Effet

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

Conditions

Durée : niveau du paysage en heures.

Attributs

INT + ESP

Difficulté

Paysage ciblé

Noble

Les nobles sont nés pour diriger les masses. Éduqués, connaissant les armes comme l'étiquette, tout est plus facile pour eux. Tout, sauf la vie en extérieur...

Occupations

Chevalier, dame de compagnie, ministre, prince, samouraï, seigneur

Actions

Célébrer, commander, corrompre, diriger, juger, protéger, s'amuser, se battre

Érudition

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

Effet

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

Conditions

Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage.

Attributs

INT + INT

Difficulté

Au choix du meneur

Escrime

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

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

Effet

Le personnage ajoute une arme favorite supplémentaire parmi les suivantes : arcs, épées longues ou lances.

S'il s'agit déjà d'une de ses armes favorites, il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 aux tests d'attaque avec celle-ci.

Conditions

-

Attributs

-

Difficulté

-

Étiquette

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

Effet

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

Conditions

-

Attributs

AGI + INT

Difficulté

Test en opposition

Professeur

Les professeurs ont accumulé de nombreuses connaissances. Ils ne vivent désormais plus que pour les transmettre, à moins qu'ils ne voyagent pour en acquérir de nouvelles.

Occupations

Chaperon, conseiller, instituteur, maître, précepteur, professeur

Actions

Conseiller, enseigner, expliquer, montrer, reprocher, révéler, sermonner

Consignes

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

Effet

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

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

Conditions

Pouvoir communiquer avec son compagnon

Attributs

-

Difficulté

-

Érudition

Les professeurs connaissent beaucoup de choses dans de nombreux domaines.

Ils n'hésitent pas à bourrer le crâne de leurs élèves avec, même si tout ne se révèle pas toujours utile.

Effet

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

Conditions

Quelque chose de particulier est évoqué devant le personnage.

Attributs

INT + INT

Difficulté

Au choix du meneur

Sermon

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

Effet

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

Conditions

Durée : niveau du paysage en heures.

Attributs

INT + ESP

Difficulté

Paysage ciblé