

ATOUTS ET HANDICAPS

ATOUTS

AFFINITÉ AVEC UN ÉLÉMENT

Coût : 3

Enflammez-vous ! Cet Atout, réservé aux pratiquants de magie (Sorcelleur, Prêtre ou Mage), vous permet d'être naturellement en phase avec un élément au choix. Lorsque vous utilisez de la magie en lien avec cet élément (au MJ de décider si le Sort, le Signe, l'Invocation ou autre Rituel est bien d'un élément ou un autre si rien n'est précisé), il bénéficie d'un bonus de +2. De plus, si l'élément en question est particulièrement présent autour de lui (incendie, marécage, grand vent, ...) il bénéficie d'un bonus de +1 supplémentaire.

AMBIDEXTRIE

Coût : 4

Vous pouvez manipuler des objets avec l'une ou l'autre main indifféremment. Sans cet Atout, toute action accomplie uniquement avec la mauvaise main subit un malus de -3. Cela vous permet également d'annuler le malus en cas de combat à deux armes (ce bonus est cumulatif avec celui donné par l'Ecole de la Vipère.)

ANIMAL FAMILIER

Coût : 1 à 2

On s'attache à nos petites bêtes ! Avec cet Atout, vous pouvez apprendre à partager toutes sortes d'émotions avec un petit animal qui deviendra un compagnon privilégié. Il peut s'agir d'un petit lézard, d'un chat, d'une créature volante, ... Du moment que le MJ accepte votre proposition, l'animal familier peut avoir n'importe quelle forme. Un lien empathique presque télépathique vous connecte à votre compagnon, vous permettant de recevoir des informations basiques ou au contraire de donner des ordres simples. Le coût varie selon le bonus que le joueur retire de cet avantage, à la liberté du MJ.

CHARMEUR

Coût : 2

Avec cet Atout, vous disposez d'un charme naturel qui augmente vos facultés de séduction, de dialogue et de communication. Tous les tests de Charisme, Persuasion et Séduction bénéficient d'un bonus de +1.

CONFIDENT

Coût : 1

Certaines personnes ont la faculté d'inspirer la confiance et de provoquer le dialogue avec les autres. Cet Atout donne un bonus de +1 pour tous les tests de communication portant sur des informations que l'interlocuteur du personnage tient à garder secrètes. Attention : cet avantage ne vous permet pas de faire parler un ennemi ou d'obtenir la combinaison d'un coffre, sauf si vous êtes suffisamment en bons termes avec votre interlocuteur. De façon générale, les gens (comme vos compagnons) auront tendance à se confier à vous et à vous parler en cas de problèmes. Ce qui ne sera pas forcément une sinécure...

CONTORSIONNISTE

Coût : 2

Vous tenez dans une boîte. Un contorsionniste a des articulations étonnamment souples et peut tordre, contorsionner son corps ou prendre des postures extrêmes. Vous recevez un bonus de +1 pour les tests d'Evasion et pouvez également tenir dans des espaces confinés dans lesquels des personnages moins souples ne pourraient entrer. Comme une boîte... ça fait de bonnes attractions dans les tavernes ou sur les places de village.

ESPRIT ANALYTIQUE

Coût : 2

Cet avantage décrit la capacité unique à analyser logiquement des informations, à déduire des solutions à des problèmes ou à distinguer les informations vitales des discussions et du bruit.

Il sera votre meilleur atout pour résoudre des énigmes et trouver des indices en vous donnant un bonus de +1 pour tout test de Déduction basé la logique et les capacités d'analyse.

FÉLIN

Coût : 2

Bien sûr que vous retombez toujours sur vos pattes ! ... Après tout, vous êtes doté d'une élégance unique, d'une démarche furtive et d'une capacité presque surnaturelle à vous déplacer sans produire un seul son. Tel un félin ! Cet avantage vous donne un bonus de +1 aux tests de Furtivité. Evitez peut-être de vous vanter sur cette histoire de pattes, par contre : vos compagnons pourraient être tentés de vérifier ...

MAIN VERTE

Cout : 2

Les plantes vous aiment et vous le leur rendez bien. Les tests de survie concernant les plantes (les faire pousser, les cueillir ou même simplement les trouver) bénéficient d'un bonus de +1. De plus, cet Atout fonctionne comme le bonus des Elfes : les plantes communes d'une région sont trouvées sans faire de jet.

MÉMOIRE PHOTOGRAPHIQUE

Cout : 2

Vous n'oubliez rien et vous possédez une si bonne mémoire qu'il vous est facile de vous souvenir immédiatement des visages, des dates, des chiffres, ou de tout ce que vous avez vu ou entendu. Cela se traduit par un bonus de +1 pour tous les tests d'Intelligence basés sur la mémoire.

Le cas échéant, le MJ peut également vous exempter de test pour vous souvenir d'informations récentes.

MENTOR

Cout : 1 à 5

Si tout le monde à un professeur ou un maître, vous, vous avez carrément un Mentor, capable de prendre du temps pour s'occuper de vous ou vous donner des conseils. Suivant le coût dépensé pour acquérir cet avantage, le Mentor peut être simplement un individu avenant sans grandes ressources ou au contraire un expert renommé. Si le plus souvent le Mentor est celui qui vous a tout appris, il peut tout à fait être plutôt un parent, un ami de famille, un allié rencontré aux grès des chemins, etc ...

MR TOUT LE MONDE

Cout : 3

Vous vous fondez dans la foule : rarement remarqué, facilement oublié. Votre apparence est ordinaire, sans caractéristique physique ni comportement distinctif. Quiconque tente de vous décrire n'arrive pas à dire quelque chose de plus précis que "taille moyenne", "corpulence moyenne", "chevelure moyenne", etc ...

Si jamais vous vous retrouvez avec un tatouage, une cicatrice ou même des vêtements très visibles, les bonus de cet avantage sont annulés jusqu'à ce que les signes distinctifs disparaissent.

Dans certaines situations, le MJ peut décider que l'avantage ne s'applique pas. Par exemple, un humain au milieu d'un ghetto de non-humains se repérera forcément et vous ne regagnerez vos bonus qu'en vous extrayant de la situation où vous détonnez.

Cet avantage est interdit aux Sorcateurs.

OUTRE PLEÏNE

Cout : 2

Vous avez dû être un nain dans une vie antérieure ! Ou vous en êtes peut-être bien un maintenant ... Non seulement vous tenez mieux l'alcool que la plupart des gens mais en plus, vous devenez imprévisible au combat lorsque vous êtes sous son influence. Les tests de Corps pour résister à l'ivresse bénéficie d'un bonus de +1. De plus, lorsque vous êtes légèrement éméché, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en attaque et en défense au corps à corps.

Attention ! Cet avantage ne vous rend pas invincible lorsque vous avez bu. Une trop grande ivresse vous rend autant vulnérable qu'un autre (liberté au MJ de déterminer la limite de cet avantage).

RAGE DE VIVRE

Cout : 5

Incredible ! Cet avantage vous permet de retarder d'un round votre premier jet de sauvegarde contre la mort lors d'un combat. Si vos PS passent en négatif, vous pouvez ainsi continuer à combattre un round supplémentaire, tenter de vous soigner ou faire toute autre action qui vous plaira, avant de commencer au tour suivant le compte rebours vers la mort.

RÉSISTANCE NATURELLE À LA MAGIE

Cout : 4

Il s'agit de la merveilleuse capacité de pouvoir faire dévier une boule de feu. Rien que ça. Entre autres...

Vous êtes naturellement plus résistant à la magie que la moyenne. En étant la cible d'une manifestation magique, vous bénéficiez toujours d'un bous de +2 pour votre test de Résistance à la magie. De plus, même sans être visé directement, vous pouvez annuler la plupart des effets magique simplement en vous mettant sur leur passage (sous un Feu de Melgar, par exemple, les boules de feu ont tendance à s'évanouir avant de vous toucher) et bénéficiez ainsi d'un test "gratuit" de résistance à la magie contre le résultat du lanceur.

Malheureusement, le revers de la médaille est l'incapacité à contrôler cette faculté : en effet, les sorts positifs qui vous prennent pour cible (sorts de soin, par exemple) rencontrent le même problème et nécessitent également un test contre votre résistance à la magie réussie pour fonctionner.

Cet avantage est interdit aux mages et aux prêtres. Les Sorcateurs peuvent en bénéficier, mais ils devront lancer leurs signes avec un malus de -2.

RICHESSES

Cout : 2

Même en suivant la Voie, un Sorceleur arrive parfois à mettre quelques Couronnes de côté, alors ne parlons pas des marchands filous capables de vendre père et mère pour repartir la bourse pleine ou de ces séducteurs de bardes qui attirent les jeunes filles pour se faire entretenir ! Cet avantage vous permet de multiplier par 2 votre argent de départ, afin de mieux vous équiper ou de prévoir un petit pécule en cas de besoin urgent. Faites tout de même attention aux pickpockets, les criminels aussi rêvent de s'enrichir !

SANG CHAUD

Cout : 1

Vous pourriez tenir dans un sauna en gambison lourd ! La chaleur ne vous gêne pas et là où les autres commencent à souffrir, vous profitez du soleil. Le MJ à la liberté de décider à partir de quand les joueurs sont gênés et jusqu'où vous tenez, mais on considère généralement que vous êtes à l'aise jusqu'à 45° là où le reste de la population commence à souffrir aux alentours de 35°.

Le problème, c'est qu'en dessous de 20°, vous avez froid et devez-vous couvrir !

Le MJ est libre de décider des malus à appliquer selon la température et la gêne occasionnée.

Il est impossible de cumuler cet avantage avec Sang Froid.

SANG FROID

Cout : 1 à 5

Plonger nu dans les eaux de Skellige ? Même pas peur ! Vous supportez bien mieux le froid que la normale et il faut bien que la température descende en dessous de 0° pour que vous commenciez à vous couvrir réellement. Pourtant, le reste de votre groupe a déjà commencé à enfiler les gros vêtements dès que la barre des 10° a été franchie.

Hélas, vous craignez particulièrement les grandes chaleurs et dès 25°, vous voilà à suffoquer.

Comme pour Sang Chaud, le MJ est parfaitement libre d'adapter cet avantage aux différentes situations.

Il est impossible de cumuler cet avantage avec Sang Chaud.

SENS ACCRU

Cout : 2

Vous avez du nez ! Ou de l'oreille ... Ou - Bref. L'un de vos sens est particulièrement développé. Tous test de Vigilance utilisant ce sens bénéficient d'un bonus de +1.

SENS DU COMBAT

Cout : 4

La technique et la rapidité des combattants ne suffisent pas toujours à les faire triompher. Cet avantage vous permet d'être toujours sur le qui-vive et lors des combats de garder une vue d'ensemble des événements, de façon à pouvoir intervenir au meilleur moment. A chaque jet d'initiative, vous jetez 2 dés et gardez le meilleur.

De plus, il est très difficile de vous prendre par surprise : en cas d'embuscade, vous jetez tout de même un dé d'initiative là où les autres devront subir le premier round.

TECHNIQUE PERSONNELLE

Cout : 3 à 5

Les meilleurs combattants ont tous un secret qui fait la différence lors d'un combat. Avec cet avantage, vous avez développé une technique qui vous est propre et qu'aucune école n'apprend à ses élèves. Cette technique est bien entendu applicable au combat (mouvement de bras, clé, enchaînement de coups, ...) mais également à l'artisanat, à la magie, etc ... (faire la trempe des armes et armures dans de l'acide d'archigriffon, pincer les cordes de son luth de façon particulière, ...).

Vous devez décrire avec moult détails et précision cette technique (un peu de roleplay, que diable !) et le résultat final est laissé à l'appréciation du MJ : bonus sur un jet d'attaque, malus sur les jets de défenses des adversaires, bonus au jet d'artisanat ou de représentations, réussite particulièrement flamboyante, caractéristiques supplémentaires sur une arme, bonus aux dégâts ...

Cette technique doit être exceptionnelle et donc difficile à exécuter : elle demandera sans doute un coût élevé en endurance, du matériel particulier, etc ...

TRIPES

Cout : 2

Quand un spectre à tête de cafard avec des mandibules de fourmi dégoulinante de mucus habillé en peau de bébé débarque, c'est là que les Tripes servent. Cet avantage vous permet de continuer à vous battre au lieu de paniquer, de résister à l'intimidation, etc ... Lorsque vous devez faire un test pour résister à la peur ou à l'intimidation, vous bénéficiez d'un modificateur de +1, même dans le cas de monstres ou de manipulation magique.

HANDICAPS

ADDICTION

Boonus : 1 à 3

Fisstech, tabac, alcool, ... Vous avez une dépendance à une substance quelconque et le manque prolongé peut vous gêner jusqu'à des douleurs intenses. Il peut également s'agir d'une dépendance mentale ou psychologique, à la prière par exemple, ou à un être cher.

Chaque jour passé sans pouvoir satisfaire votre addiction vous demande un test de Volonté + Résilience de SD10. En cas de réussite, vous êtes tranquille ce jour mais devrez refaire un test de SD+1 le lendemain. En cas d'échec, vous subissez un malus de -1 à tous vos tests, cumulatif en cas d'échecs les jours suivants. De plus, vous ne pensez plus qu'à votre addiction et mettez tout en œuvre pour la satisfaire.

Ainsi, plus le manque se fait sentir, plus vous êtes gêné dans vos actions et plus il devient difficile de résister.

Le coût de ce handicap est à la liberté du MJ, selon les facilités à se procurer l'objet de l'addiction.

ALLERGIE

Boonus : 1 à 4

A vos souhaits ! Vous êtes allergique. Pollen ? Fisstech ? Fumée ? Ou même la magie ?

A vous de décider avec le MJ l'intensité de cette allergie et sa dangerosité. Cela peut simplement être une gêne passagère en contact avec des plantes ou bien encore un risque de mort en cas d'ingestion de potions.

AMNÉSIE

Boonus : 3

Sans perdre totalement la mémoire, vous oubliez tout de même fréquemment des détails et des passages de votre vie. Chaque fois que votre personnage tente de se souvenir d'un nom, d'un visage, d'une phrase ou de tout autre détail récent, vous devez réussir un test d'Intelligence + Déduction de SD de 14 (pour des détails mineurs ou très récents) ou de SD de 18 (pour des éléments importants ou plus anciens).

De plus, si vous demandez au MJ de vous répéter une information récente, il peut refuser en prétextant ce handicap.

ANOMALIE

Boonus : 2

Vous êtes difforme. Anormal. Yeux qui louchent, main atrophiée, bossu, tâche de naissance - Bref ! Vous avez une anomalie physique disgracieuse qui vous gêne dans vos interactions sociales. Tous les tests basés sur le social (Persuasion, Négoce, Séduction, ...) subissent un malus de -1.

ARROGANT

Boonus : 2

Vous ne pensez pas que vous êtes le meilleur, vous ETES le meilleur. Personne ne peut vous battre et ce quel que soit le domaine. Gagner ne vous suffit pas, vous devez dominer, écraser, HUMILIER vos adversaires.

Dans un monde aussi violent, être aussi sûr de soi est rarement une bonne chose. Soit parce que vous allez prendre des risques inutiles, soit parce que vous allez vous attirer l'animosité des autres ...

AUCUN SENS DE L'HUMOUR

Boonus : 2

Vous ne comprenez rien à la plaisanterie, prenez tout au 1er degré et très probablement vous ne riez jamais. Avec vous, tout n'est que sérieux. Quand vos interlocuteurs s'en rendent compte, vous subissez un malus de -1 pour vos tests sociaux.

BAVARD

Boonus : 1

On dit qu'une grande gueule peut couler un navire. Vous pouvez couler une flotte. Jamais vous ne la fermez, au point de rendre fous tous les personnages qui restent trop longtemps dans votre entourage. Pire ! Vous êtes capable de dévoiler les plans de votre groupe ou les secrets de vos compagnons simplement pour papoter.

CÉCITÉ NOCTURNE

Boonus : 2

Vous ne voyez rien dans le noir et êtes incapable de vous battre la nuit. Même la simple pénombre vous pose problème. Ajouter un modificateur de -1 à tous les malus dus au manque de lumière.

CUPIDE

Boonus : 1 à 2

Partager, ça veut dire savoir comment faire pour gagner plus que les autres, non ? Vous êtes un abominable avare qui mesure la valeur des gens en Couronnes ; vous feriez n'importe quoi pour agrandir votre part.

Si dans un premier temps vous vous contentez de pinailler pour le moindre butin ou paiement, à plus grande intensité vous seriez capable de tuer pour avoir votre part.

ΕΦΦΡΑΪΕ ΛΕΣ ΑΝΙΜΑΥΧ

Βοπυς : 2

Les animaux réagissent toujours envers vous avec peur et agressivité. Les chevaux rouleront des yeux et chercheront à vous mettre à terre, les chiens grogneront ou gémiront et tous les animaux vous éviteront s'ils le peuvent - ou le cas échéant, vous attaqueront.

Tous vos tests de Survie qui font intervenir des animaux et tous vos tests d'équitation subissent un malus de -1. De plus, en cas d'attaque d'animaux sauvages, vous êtes la cible prioritaire.

ΕΜΟΤΙΡ

Βοπυς : 2

Faites attention, vous avez la larme à l'œil... Votre sensibilité est particulièrement développée et vous supportez mal les situations de conflit, les visions d'horreur ou le stress. Confronté à une telle situation, vous devez réussir un test de Volonté + Courage de SD au choix du MJ selon la situation, ou subir un modificateur de -2 pour le reste de la scène. De plus, il est plus facile de vous intimider, de vous commander, etc ... Les adversaires qui tentent de s'en prendre à vous par ce biais bénéficient d'un bonus de +1.

ΙΛΛΕΤΤΡΕ

Βοπυς : 2

Vous n'êtes pas plus idiot que la moyenne, simplement vous n'avez jamais eu la chance de recevoir une éducation standard. De fait, vous ne savez pas compter et même dans votre langue maternelle, vous ne savez ni lire ni écrire. Cela peut vous poser problème dans le cadre du commerce, par exemple : vous ne savez pas combien d'argent vous avez et vos comptes sont tenus par le MJ. Libre à vous de demander à un compagnon de garder votre trésor ou même de le compter, mais vous ne saurez jamais s'il ment ou pas.

Ce handicap en temps normal inaccessible aux personnages ayant reçu une éducation importante (Mage, Noble, ...), sauf avec accord du MJ et si le joueur le justifie dans son histoire.

ΙΛΛΥΣΙΟΝ ΣΥΡΛΕ ΜΟΠΔΕ

Βοπυς : 1 à 3

Une vraie tête de bois ! Vous avez une conception du monde complètement faussée, au moins sur certains points. Et quoi qu'on puisse vous dire, vous SAVEZ que vous avez raison. Vous savez que les Dragons sont tous pacifiques, que les Goules sont des morts-vivants vulnérables aux soins magiques ou que le feu ne brûle pas les mages. Choisissez avec le MJ votre Illusion sur le monde qui déterminera le coût de ce handicap.

ΙΠΦΙΡΜΙΤΕ

Βοπυς : 1 à 5

Il vous manque un doigt, un pied, un œil, un bras, ... Vous êtes infirme et cela vous pose problème dans la vie de tous les jours. Tous les tests qui nécessitent ce membre subissent un malus de -1 à -5, selon la gravité de l'infirmité.

ΙΠΣΟΜΠΙΕ

Βοπυς : 3

Vous dormez mal, très mal. Il vous est difficile de vous endormir et en cas de manque de sommeil, vous devenez mou, irritable voir agressif. Dans les pires moments, il vous arrive même d'avoir des visions dues à la fatigue. Si en temps normal cela ne porte pas à conséquence, l'insomnie peut devenir un vrai calvaire en cas de fuite, de voyage intense ou de réveil abrupt.

Le MJ est libre d'interpréter comme il le souhaite ce handicap, mais on considère en général que sans une nuit longue et reposante, votre personnage subit un malus de -1 pour tous ses tests.

ΙΠΤΕΡΔΙΤ

Βοπυς : 2

Vous avez choisi une ligne de conduite et vous vous y tenez au maximum. Votre Interdit ressemble au principe de neutralité des Sorcateurs ou à l'Honneur et aux Vœux des Chevaliers de Toussaint, comme ne jamais vous battre contre un adversaire plus faible, ne jamais mentir, ne jamais trahir votre parole, ...

Passer outre cet Interdit vous demandera un test de Volonté au choix du MJ.

ΜΑΠΙΕ

Βοπυς : 1

Kleptomane, grossièreté, collections étranges, les petites manies peuvent être de nombreuses natures, mais il doit forcément s'agir d'une tendance qui provoquera des réactions négatives. Avec un peu d'imagination, vous ne devriez pas avoir de difficulté à rendre votre personnage aussi insupportable ou insolite que possible.

ΜΑΥΔΙΤ

Βοπvs : 2 à 5

Vous êtes la victime d'une malédiction. Que vous preniez vaguement l'aspect d'un ours, soyez porteur d'une maladie grave et contagieuse, perdiez tous vos proches les uns après les autres ou attiriez le malheur, que cela vienne de votre ancienne amante, votre rival ou même d'un inconnu, vous êtes maudit.

Déterminez avec le MJ la gravité de votre malédiction pour déterminer ses points bonus.

ΜΕΦΙΑΠΤ

Βοπvs : 2

La solitude, l'expérience de la trahison ... Voilà des raisons qui peuvent changer un homme. VOUS changer. Au plus profond de vous-même, vous êtes méfiant. Rares seront ceux qui pourront s'attirer votre confiance. Vous pensez toujours qu'on vous ment, qu'on veut vous trahir. Cette paranoïa vous a pourtant joué bien des tours, et elle le fera encore ...

ΟΒΣΕΣΙΟΠ

Βοπvs : 2

Tout le monde a un but, un idéal qu'on entend réaliser par tous les moyens. Mais chez vous, cela vire à l'obsession. Avec ce handicap, vous êtes obsédé par un objectif que vous ferez passer même avant votre devoir, vos compagnons et parfois même votre survie. Il peut s'agir d'une simple soif de pouvoir, d'une longue quête religieuse, d'une envie de découverte, d'une promesse de vengeance, ...

ΡΗΟΒΙΕ

Βοπvs : 1 à 3

Claustrophobie ? Vertige ? Peur des Kikimorrhe ? Vous avez une phobie plus ou moins handicapante. N'hésitez pas à être créatif.

Si vous êtes confrontés à votre peur, vous devrez faire un test de Volonté + Courage. Selon le coût, le SD sera plus ou moins facile : 10, 14 ou 18. En cas d'échec, la perte de contrôle sera, là encore, dépendante du coût : un dégoût et une gêne pour les peurs les plus simples (malus de -1 à tous les tests) à une fuite panique pour les plus dures.

ΠΡΕΪΥΓΕΣ

Βοπvs : 1 à 3

Avec ce handicap, votre personnage a des préjugés envers les membres d'un groupe particulier de gens : non humains, Mages, étrangers, ...

Le bonus accordé dépend de la rareté du groupe concerné mais également de l'intensité du préjugé.

Lorsqu'il traite avec un membre du groupe concerné, tous vos tests sociaux subissent un malus de +1 à +3 selon l'intensité du préjugé.

ΣΕΠΣ ΔΕΦΙCΙΕΠΤ

Βοπvs : 2 à 5

Si certains peuvent voir un noyau de cerise à plusieurs centaines de mètre, d'autre ne distingue même un Fiélon sous leurs yeux. Vous avez un sens déficient voire inexistant. Pour un coût de 2, vous subissez un malus de -1 pour tous les test nécessitant ce sens. Pour 5, vous êtes carrément aveugle ou sourd.

ΤÊTE MISE À PRIX

Βοπvs : 1 à 5

Vous êtes recherché. Peut-être pour un petit larcin, ou bien pour un meurtre abominable ; juste dans une petite bourgade ou bien à l'échelle d'une nation. Peut-être même n'êtes-vous pas coupable. La justice s'en fiche, elle a tranché : c'est vous qui prendrez.

Déterminez avec l'aide du MJ la gravité du crime, la peine et la zone géographique où vous êtes recherché pour déterminer le bonus de ce handicap.

ΤÊΤV

Βοπvs : 1

Vous avez raison. Toujours. Personne ne peut vous prouver le contraire et, après tout, quel intérêt puisque vous avez raison ? Et qu'ils ont tort ?

Vous n'admettez jamais vos torts. Même devant la preuve évidente de votre erreur, vous continuez de vous justifier.