

ADDICTION



Raison.

Vous avez développé une dépendance à une *substance*, et vous en avez besoin de manière quotidienne pour vivre normalement.

Conséquences.

Si vous passez une journée sans assouvir votre vice, vous subissez un **dé de malus** sur TOUS vos jets.

AGÊ



Raison.

Votre personnage n'a plus vingt ans...

Conséquences.

S'il ne dispose pas chaque jour d'une période décente de repos, il commence à se fatiguer et subit un **dé de malus** pour toute action physique éreintante.

Ce désavantage devrait aussi offrir bien d'autres situations cocasses au cours de la partie...

ARROGANT



Raison.

Votre personnage est imbu de lui-même...

Conséquences.

vous subissez un **dé de malus** lorsque vous interagissez avec des provinciaux ou des étrangers, qui pourraient prendre ombrage de votre arrogance.

Ce désavantage est très fréquent au sein de la noblesse.

CHÉTIF



Raison.

Vous êtes de constitution fragile...

Conséquences.

Ôtez **2 points** à votre score de départ de vitalité

CRÉDULE



Raison.

Vous gobez tout ce qu'on vous raconte...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** quand quelqu'un essaie de vous convaincre qu'une idée est bonne, alors qu'elle ne l'est pas.

CUPIDE



Raison.

Vous êtes incapable de résister à une occasion de vous enrichir...

Conséquences.

S'il y a une chance de se remplir les poches, vous perdez tout bon sens. Vous subissez un **dé de malus** à chaque fois que vous êtes tenté par une offre alléchante.

DEUX MAINS GAUCHES



Raison.

Vous êtes particulièrement maladroit...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** pour crocheter une serrure, tirer à l'arc ou à l'arbalète, ou accomplir toute autre tâche de précision requérant une bonne dextérité.

DISTRAIT



Raison.

Vous n'êtes pas concentré...

Conséquences.

Vous n'êtes pas forcément stupide – en fait, vous pouvez même être brillant – mais vous êtes tête-en-l'air, incapable de vous souvenir de vos obligations ou du nom des gens.

Un défaut que le MJ se fera un plaisir d'exploiter de temps à autre au détriment de votre personnage...

BOUSEUX

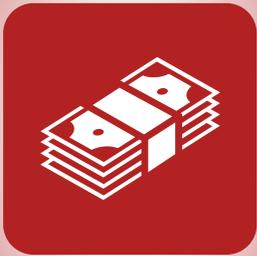


Raison.

Vous n'êtes pas de la Ville vous...

Conséquences.

La grande ville est un endroit déstabilisant et impitoyable pour les nouveaux venus. Vous subissez un **dé de malus** dans les situations concernant la survie en milieu urbain.



BORGNE / OREILLE COUPÉE



Raison.

Votre visage a quelque chose...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** quand le MJ estime que cela est approprié à la situation

BIGLEUX



Raison.

Vous n'y voyez pas grand chose...

Conséquences.

Lorsque vous faites appel à votre vue pour observer ou repérer quelque chose, vous subissez un **dé de malus**.

DUR D'OREILLE



Raison.

Hein ? Comment ?

Conséquences.

Lorsque vous faites appel à votre audition pour percevoir quelque chose, vous subissez un **dé de malus**.

FANATIQUE



Raison.

Ce désavantage est plus fréquent chez les rivaux que chez les héros. Beaucoup d'hommes sont prêts à mourir pour leur foi, mais un fanatique est prêt à tuer pour elle.

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** à chaque fois que vous essayez de vous montrer courtois envers un "infidèle".

FANFARON



Raison.

Vous avez une très haute opinion de vous-même et ressentez le besoin de la partager avec le reste du monde.

Conséquences.

Vous avez tendance à vous attribuer le mérite qui revient à d'autres et à exagérer vos propres exploits tout en minimisant le rôle que vos compagnons ont pu jouer.

Inutile de le dire, vous prenez de grandes libertés avec la vérité, ce qui pourrait vous valoir d'être traité de menteur.

FOIE JAUNE

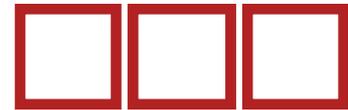


Raison.

Quand les épées sont tirées, vous connaissez toujours un moment d'indécision...

Conséquences.

Lancez un **d3**. Le résultat est le nombre de rounds où vous restez paralysé par la situation, incapable d'agir autrement qu'en effectuant des actions défensives.



GARS DE LA VILLE



Raison.

Vous n'êtes pas à votre aise dans les grands espaces naturels.

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** dans les situations concernant la survie en milieu sauvage.

ILLETRÉ



Raison.

Vous ne savez ni lire ni écrire.

Conséquences.

Vous ne pouvez pas choisir de carrière exigeant d'être **lettré**.

IMPÉTUEUX

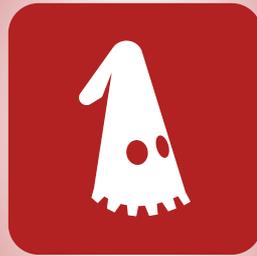
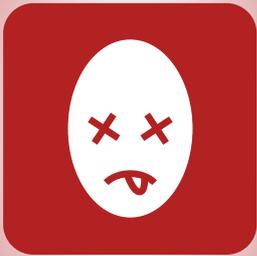


Raison.

Vous vous laissez souvent emporter par votre colère et réagissez à la moindre insulte, réelle ou supposée.

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** pour vous efforcer de contrôler votre colère et d'agir rationnellement, par exemple pour éviter de faire un esclandre en plein bal au palais, ou pour ignorer la raillerie d'un ennemi. Votre colère peut vous mettre en danger, en vous incitant par exemple à vous battre en duel pour des motifs futiles.



INADAPTÉ À LA CHALEUR



Raison.

Vous êtes extrêmement sensible à la chaleur

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** sur toutes les actions entreprises dans un environnement de grande chaleur.

INADAPTÉ AU FROID



Raison.

Vous êtes extrêmement sensible au froid

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** sur toutes les actions entreprises dans un environnement de grand froid.

INCAPABLE DE MENTIR



Raison.

Que ce soit par nervosité ou par respect d'un code de l'honneur strict, vous êtes un très mauvais menteur...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** à chaque fois que vous essayez de tromper autrui, de dire des demi-vérités ou de cacher une information à quelqu'un qui vous pose une question directe. Vous êtes du genre à répondre « *je ne vous dirai rien* » plutôt que « *je ne vois pas de quoi vous voulez parler* ».

INDIGNE DE CONFIANCE



Raison.

Vous n'inspirez pas confiance à vos interlocuteurs...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** quand la situation exige que quelqu'un vous croie ou vous fasse confiance.

INQUIÉTANT



Raison.

Il y a quelque chose en vous qui perturbe les autres. Cela peut provenir de votre regard, de votre odeur ou de votre façon de parler. Même les animaux vous évitent.

Conséquences.

Vous subissez un dé de malus dans les interactions sociales ou quand vous tentez d'amadouer des animaux.

LENT À LA DÉTENTE



Raison.

Vous n'êtes jamais très vigilant à ce qui se passe autour de vous et vous êtes lent à réagir face au danger.

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** sur vos jets de réaction.

LUBRIQUE



Raison.

Vous avez le plus grand mal à résister aux charmes du sexe opposé

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** sur vos jets pour ne pas succomber à un joli minois.

MALÉDICTION DE MORGAZZON



Raison.

Vous êtes atteint de démence.

Conséquences.

Vous devrez travailler avec le MJ pour déterminer la façon dont votre folie se manifeste.

MANCHOT / UNIJAMBISTE

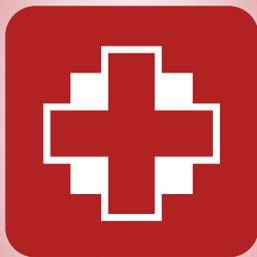
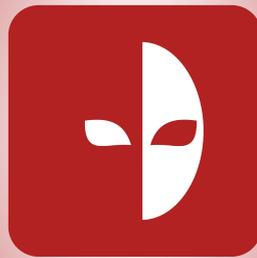
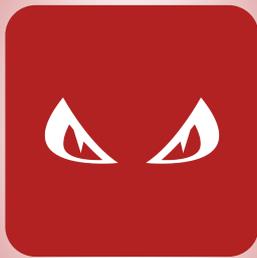
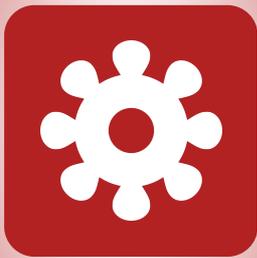


Raison.

Il vous manque quelque chose...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** quand le MJ estime que cela est approprié à la situation.



MARIN D'EAU DOUCE



Raison.

Beuark...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** pour toute activité entreprise à bord d'un navire.

MAUDIT



Raison.

Les dieux se sont détournés de vous... Pour une raison incompréhensible, les tuiles tombent toujours sur vous. Les gardes de la ville vous prennent pour un criminel recherché, la servante de la taverne que vous avez attirée dans votre lit se révèle être une princesse en fuite, vous marchez sur une petite branche juste au moment où vous alliez réussir à passer discrètement...

Conséquences.

Vous commencez le jeu avec 1 point d'héroïsme en moins.

MAUVAISE RÉPUTATION



Raison.

Vous avez commis dans le passé quelque méfait de sinistre mémoire. Peu importe si vous êtes réellement coupable ou pas, ou si vous aviez une bonne raison d'agir comme vous l'avez fait, vous êtes précédé par votre mauvaise réputation.

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** dans les interactions sociales où il s'agit de faire bonne impression, et continuez à subir ce malus jusqu'à ce que vous ayez (re)gagné la confiance de la personne en question.

MÉFIANCE ENVERS LA SORCELLERIE



Raison.

L'occulte n'est pas votre tasse de thé

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** quand vous êtes confronté à des sorciers et des alchimistes

MUET



Raison.

Vous êtes incapable de parler

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** dans les interactions sociales où vous avez besoin de vous faire comprendre.

NON COMBATTANT



Raison.

Vous n'êtes pas un guerrier, vos talents sont ailleurs.

Conséquences.

Vous ne disposez que de **deux points d'aptitudes de combat** (au lieu de quatre), mais vous débutez avec **six points de carrière** (au lieu de quatre). De plus, le coût en points d'expérience pour améliorer vos aptitudes de combat est doublé.

OBSESSION



Raison.

Vvous êtes totalement obsédé par quelque chose. Il peut s'agir d'un but, d'une personne ou d'un objet. Vous consacrez beaucoup de temps, d'énergie et d'argent à cette obsession.

Conséquences.

A chaque fois que vous vous trouvez en présence de l'objet de votre obsession, vous subissez un **dé de malus** sur tous les jets qui impliquent que vous l'ignoriez. Il peut arriver que votre obsession vous plonge dans des situations inextricables ou cocasses.

PATAUD



Raison.

Vous n'avez aucun sens de l'équilibre...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** à chaque fois que l'équilibre entre en jeu, par exemple pour traverser un précipice sur une passerelle étroite, ou prendre pied sur une saillie à flanc de montagne.

PHOBIE

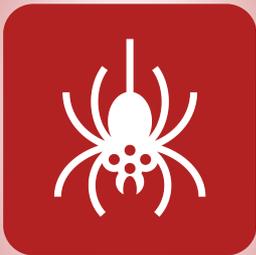
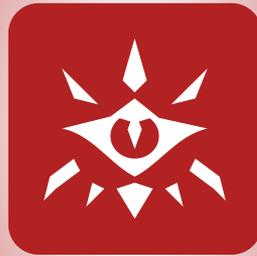
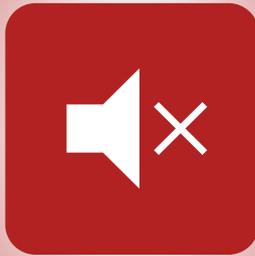
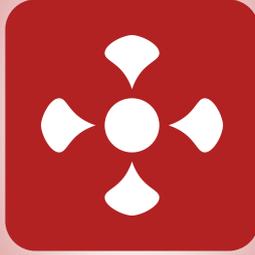


Raison.

Vous êtes affligé d'une peur irrationnelle

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** en présence de l'objet de votre phobie. Il peut s'agir par exemple de la peur du feu, des reptiles, des araignées, des hauteurs, de la foule, de la mort, de l'obscurité, des espaces confinés, des navires volants...



POLTRON



Raison.

Ce n'est pas un désavantage très fréquent chez les héros, mais vous avez les pires difficultés à contrôler votre peur.

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** sur les jets destinés à résister aux effets de la peur ou de l'intimidation. De plus, vous faites toujours de votre mieux pour éviter toute forme de conflit.

REPOUSSANT



Raison.

Vous êtes particulièrement laid...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** dans les situations où l'apparence peut avoir son importance.

SIGNE DISTINCTIF



Raison.

Vous possédez une caractéristique physique qui se remarque... et ne s'oublie pas. Il peut s'agir d'une cicatrice particulière, d'un tatouage...

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** quand vous essayez de vous déguiser / passer inaperçu. Si vous êtes également affligé du désavantage **Traqué**, les chasseurs de primes et les espions ont deux fois plus de chances de vous repérer quand vous entrez ou sortez d'une cité.

SOIFFARD



Raison.

Vous avez un penchant pour la dive bouteille...

Conséquences.

Quand vous êtes chargé d'une tâche importante par vos compagnons, lancez un dé. Si vous obtenez un **1**, vous êtes ivre et incapable de faire quoi que ce soit jusqu'à ce que vous ayez dessoûlé.

SOUFFRETEUX



Raison.

Vous souffrez d'une constitution fragile...

Conséquences.

Vous ne pouvez récupérer de points de vitalité perdus que si vous bénéficiez de **soins médicaux** ; vous ne récupérez rien par du simple repos, comme c'est normalement la règle.

TACITURNE



Raison.

Votre personnage est incroyablement taiseux. Les jours où il prononce une phrase de plus de trois mots sont à marquer d'une pierre blanche, et il est très rare qu'il engage de lui-même la conversation. Son extrême réticence à parler implique malheureusement qu'il ne donne jamais une information si on ne la lui demande pas.

Conséquences.

Vous subissez un **dé de malus** dans les interactions sociales.

TRAQUÉ



Raison.

Vous êtes recherché par les autorités, ou bien vous avez offensé un aristocrate puissant ou un roi des pirates. Quoi qu'il en soit, vous devez constamment échapper à leurs agents qui tentent de vous capturer ou de vous tuer.

Conséquences.

Lancez un **d6** à chaque fois que vous entrez dans une ville nouvelle. Sur un **1**, les agents à la solde de votre ennemi (ou cet ennemi lui-même) vous auront repéré et vous tomberont dessus.

AGILITÉ DE L'HOMME-OISEAU



Raison.

C'est quoi dans votre dos ?...

Conséquences.

Ajoutez **1 à votre agilité**. Votre score maximum en agilité passe à 6 au lieu de 5, et votre score de départ maximum en agilité peut être de 4 (au lieu de 3).

AMI DES BÊTES

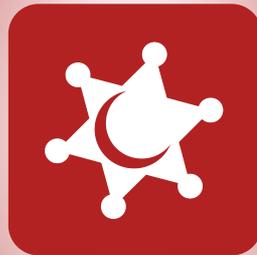
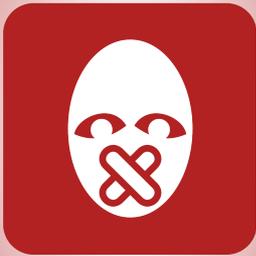


Raison.

Vous possédez une affinité naturelle avec les animaux...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous interagissez avec eux. Si vous êtes dresseur, vous pouvez avoir avec vous deux ou trois compagnons animaux de taille petite, ou un seul de taille moyenne ou grande.



AMI DES CÉRULÉENS



Raison.

Vous avez grandi à proximité des géants bleus, ou bien des circonstances particulières vous ont valu leur amitié, et ils vous considèrent comme un des leurs...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous interagissez avec les nomades bleus.

AMIS DANS LA PÈGRE



Raison.

On se connaît non ?...

Conséquences.

Vous comptez des amis peu recommandables parmi les différentes pègres qui gangrènent la Lémurie. Ils peuvent vous aider à trouver un receleur, vous fournir une planque, etc.

AMIS HAUTS PLACÉS



Raison.

Vous jouissez de contacts au sein des plus hauts échelons de la société...

Conséquences.

Même s'ils ne seront pas en général disposés à risquer leur tête pour vous, ils pourront vous apporter de l'aide (comme vous obtenir une audience auprès d'un autre personnage important, vous fournir des informations, jouer de leur influence...). Bien sûr, ces amis attendront parfois en retour une faveur de votre part...

ARME FAVORITE



Raison.

Vous disposez d'une arme de qualité, spécialement fabriquée pour vous où dont vous avez hérité, et vous vous êtes entraîné à son maniement depuis l'enfance.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** lorsque vous utilisez cette arme (ou, si elle est perdue, volée ou détruite, une arme de substitution qui devra reproduire ses qualités uniques, ce qui risque d'être particulièrement onéreux).

ARTISTE



Raison.

Vous avez une sensibilité d'artiste...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour créer ou estimer des objets d'art.

ATHLÈTE



Raison.

Vous êtes particulièrement sportif

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous entreprenez des activités athlétiques (autres que le combat) comme courir, nager, grimper ou sauter.

ATTIRANT



Raison.

Vous êtes particulièrement beau ou séduisant

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** dans les situations où l'apparence peut jouer un rôle.

BAGARREUR



Raison.

Vous êtes un boxeur et un lutteur compétent...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** à l'attaque quand vous combattez à mains nues.

BAUDRIER DE GUERRE

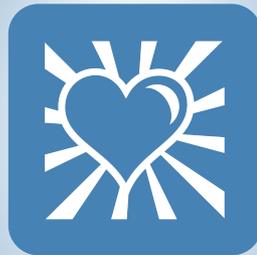


Raison.

Un rien vous habille...

Conséquences.

Cet avantage autorise votre personnage à ne porter qu'un pagne ou un bikini en cote de mailles et un simple baudrier (l'équivalent d'une armure légère au mieux), tout en considérant qu'il s'agit d'une armure moyenne en terme de protection (d6-2 ou 2), et ce sans subir le moindre malus d'armure.



BEAU PARLEUR



Raison.

Vous êtes très persuasif et excellent menteur.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous voulez mentir, escroquer, baratiner ou tromper quelqu'un.

BIBLIOTHÈQUE SAVANTE



Raison.

Vous disposez d'une bibliothèque de qualité pour mener vos recherches

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour recueillir des informations lorsque vous vous trouvez dans votre bibliothèque. Vous devez toutefois enrichir régulièrement vos collections, ce qui vous conduit à partir à l'aventure pour trouver les moyens d'acquérir de nouveaux manuscrits.

BIEN NÉ



Raison.

Vous avez grandi dans les palais et les cours, parmi la noblesse et la haute société.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour agir selon les règles de l'étiquette et de la courtoisie.

COLOSSE



Raison.

Vous savez mobiliser votre vigueur pour accomplir de véritables tours de force.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour briser, lever, tirer ou pousser des objets.

COMBAT À L'AVEUGLE



Raison.

Pas de lumière ? Aucun problème. En vous basant sur les odeurs, les bruits, les déplacements d'air, vous ne faites plus qu'un avec le monde qui vous entoure.

Conséquences.

Votre personnage ignore les malus imposés par le MJ pour combattre dans l'obscurité.

CRI DE GUERRE



Raison.

Le personnage pousse son cri de guerre pour effrayer les ennemis à portée de voix.

Conséquences.

Ces derniers subissent un **dé de malus** sur tous leurs jets d'attaque durant le round qui suit le cri de guerre. Cet avantage ne peut être utilisé gratuitement qu'une fois par jour ; toute utilisation supplémentaire exigera la dépense de **1 point d'héroïsme**.

DISCRET



Raison.

Vous êtes vif et agile...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** dans les situations où vous essayez de faire preuve de discrétion.

DOIGTS DE FÉE



Raison.

C'est à qui de jouer déjà ?...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour toutes les tâches exigeant une grande dextérité, comme le vol à la tire, la fabrication d'objets, le jonglage ou la triche aux cartes et aux dés.

DUR À CUIRE



Raison.

Vous avez la robustesse d'un bronx

Conséquences.

Ajoutez **2 points** à votre vitalité



ERUDIT



Raison.

Vous êtes un puits de savoir...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous cherchez à vous souvenir d'un fait relevant de votre domaine de compétence,

FÊTARD



Raison.

Vous connaissez bien les auberges et les tavernes, et vous n'êtes pas le dernier quand il s'agit de lever le coude...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour recueillir des informations, trouver des contacts ou obtenir des biens et des services quand vous vous trouvez dans une taverne. De plus, vous tenez très bien l'alcool et bénéficiez également d'un **dé de bonus** pour résister aux effets de la boisson.

FILS DES PLAINES



Raison.

Vous avez grandi dans les plaines.

Conséquences.

Lorsque vous vous trouvez dans les plaines, vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

FORTUNÉ



Raison.

Vous disposez d'une source de revenus ou d'un héritage...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous cherchez à acquérir des biens ou des services dans votre cité d'origine.

GAMIN DES RUES



Raison.

Vous êtes un enfant des rues...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous interagissez avec les gens des bas-fonds de la cité, ou pour des activités comme filer quelqu'un ou remarquer un détail dans la rue (mais pas pour combattre).

INSPIRATEUR



Raison.

Vous savez motiver vos amis et vos partisans. Cela peut se faire au moyen d'une invocation aux dieux, d'un discours enflammé ou simplement de votre présence charismatique...

Conséquences.

Pour le round qui suit l'utilisation de cet avantage, vos compagnons à portée de voix bénéficient d'un **dé de bonus** à leurs jets d'attaque. Cet avantage ne peut être utilisé gratuitement qu'une fois par jour ; une utilisation en plus exigera la dépense de **1 point d'héroïsme**.

INTIMIDANT



Raison.

Vous savez vous y prendre avec les gens...

Conséquences.

vous bénéficiez d'un **dé de bonus** à chaque fois que vous essayez de forcer quelqu'un à vous donner une information ou à faire une chose à laquelle il répugne.

INTRÉPIDE



Raison.

La peur ? Connais pas !...

Conséquences.

Votre personnage est insensible à la peur. Même une peur magiquement induite n'a aucune prise sur lui.

LABORATOIRE FOURNI

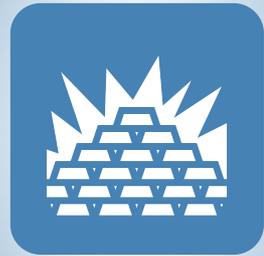


Raison.

Vous disposez d'un laboratoire de qualité pour mener vos expériences.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** aux jets pour créer des préparations alchimiques ou des instruments mécaniques lorsque vous vous trouvez dans votre laboratoire. Celui-ci doit toutefois être réapprovisionné de temps à autre, ce qui vous conduit à partir à l'aventure pour trouver les moyens financiers et matériels de refaire vos stocks.



MAGIE DES ROIS-SORCIERS



Raison.

Vous avez atteint une certaine compréhension des antiques secrets des Rois-Sorciers.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour lancer des sortilèges. Si vous choisissez cet avantage, vous devez prendre un **désavantage** supplémentaire.

MAINS GUÉRISSEUSES



Raison.

Vous connaissez les secrets du corps...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** sur les tests destinés à aider un blessé à récupérer de ses blessures, d'un empoisonnement,.. Vous devez posséder la carrière **médecin** pour prendre cet avantage.

MAÎTRE DU DÉGUISEMENT



Raison.

Vous maîtrisez le déguisement...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous tentez de dissimuler votre identité. De plus, si vous souhaitez intervenir promptement dans une scène où votre personnage n' était pas présent, vous pouvez dépenser **1 point d'héroïsme** pour faire partie du décor (déguisé en garde de la patrouille, en bourgeois passant dans la rue...) En fait, vous étiez là depuis le début, mais incognito!

MARQUÉ PAR LES DIEUX



Raison.

Les dieux vous accordent leur faveur...

Conséquences.

Vous gagnez **1 point d'héroïsme** supplémentaire

MONTAGNARD



Raison.

Vous avez grandi dans les montagnes. ..

Conséquences.

Lorsque vous vous trouvez dans un paysage montagneux, vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

NÉ EN SELLE



Raison.

Vous êtes né dans une écurie...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour chevaucher des montures et agir en selle (mais pas pour combattre).

ODORAT DÉVELOPPÉ



Raison.

Vous avez un odorat très fin...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** à chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous **Esprit** pour percevoir quelque chose grâce à votre odorat.

OUTILLAGE



Raison.

Vous possédez un jeu d'outils adaptés à votre métier ou votre artisanat.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand vous entreprenez une action où l' emploi de ces outils peut se révéler efficace.

OUIË FINE



Raison.

Vous avez une ouïe très fine...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** à chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous **Esprit** pour percevoir quelque chose grâce à votre ouïe.



PEAU DURE



Raison.

vous avez une peau particulièrement résistante et épaisse...

Conséquences.

Cela vous confère **+1 en protection**, même quand vous ne portez pas d'armure.

PERSPICACE



Raison.

Vous êtes doué pour percer à jour les menteurs.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour remarquer quand quelqu'un tente de vous mentir ou de vous entourlouper. Cela ne veut pas dire que vous connaîtrez forcément la vérité, mais vous saurez au moins qu'on est en train de vous mentir.

PIED MARIN



Raison.

Vous avez grandi dans un environnement de navires et de bateaux.

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour manoeuvrer une embarcation ou entreprendre des activités physiques à bord d'un navire (mais pas pour combattre).

RENARD DU DÉSERT



Raison.

Vous avez grandi dans le désert

Conséquences.

Lorsque vous vous trouvez dans un désert, vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

POINGS D'ACIER



Raison.

Vous avez les poings durs comme la pierre après des années d'entraînement ou à force de vous bagarrer dans toutes les tavernes de la ville.

Conséquences.

Vous ajoutez votre **Vigueur** aux dégâts quand vous combattez à mains nues.

POUVOIR DU NÉANT



Raison.

Vous avez porté le regard sur l'abîme de noirceur du Néant...

Conséquences.

Vous recevez **2 points de pouvoir** supplémentaires. Si vous choisissez cet avantage, vous devez aussi prendre un **désavantage** supplémentaire.

RÉCUPÉRATION RAPIDE



Raison.

Vous jouissez d'une constitution hors norme...

Conséquences.

Lorsque vous récupérez après un combat, vous regagnez **1 point de vitalité** supplémentaire (qui s'ajoute à la récupération normale, égale à la moitié des points perdus). De plus, si vous êtes blessé, vous récupérez **1 point de vitalité par jour**, peu importe les activités que vous entreprenez.

RÉSISTANT À LA MAGIE



Raison.

Vous êtes insensible à la magie

Conséquences.

Si vous êtes visé par un sortilège, lancez un **d6**. Sur un **6**, le sortilège n'a aucun effet sur vous.

RÉSISTANT AUX POISONS



Raison.

Vous êtes résistant aux substances toxiques

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour résister aux effets des drogues, des venins, des toxines, ainsi que de l'alcool.



TIGRE DES NEIGES



Raison.

Vous avez grandi dans la toundra gelée...

Conséquences.

Lorsque vous vous trouvez dans un paysage neigeux, vous bénéficiez d'un **dé de bonus** pour pister, piéger ou chasser, ainsi que pour d'autres activités similaires de survie (mais pas pour combattre).

VIGILANT



Raison.

Vous jouissez d'une excellente capacité de réaction face au danger...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** à vos jets de réaction.

SANTÉ DE FER



Raison.

Vous avez une santé de fer

Conséquences.

Vous êtes immunisé à toutes les maladies, y compris celles d'origine magique.

SAVANT



Raison.

Des années d'étude ont fait de vous un érudit...

Conséquences.

Ajoutez **1 à votre esprit**. Votre score maximum en esprit passe à 6 au lieu de 5, et votre score de départ maximum en esprit peut être de 4 (au lieu de 3).

TIREUR PUISSANT



Raison.

Les armes à distance n'ont plus de secrets pour vous...

Conséquences.

Vous ajoutez votre **vigueur aux dégâts** avec un type d'arme à distance choisi (arc, fronde, javelot, etc.).

VIGUEUR CÉRULÉENNE



Raison.

Vous êtes grand et fort..

Conséquences.

Ajoutez **1 à votre vigueur**. Votre score maximum en vigueur passe à 6 au lieu de 5, et votre score de départ maximum en vigueur peut être de 4 (au lieu de 3).

VISION NOCTURNE



Raison.

Vous avez une vision supérieure...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** quand l'obscurité impose un malus à la vision

VUE PERÇANTE



Raison.

Vous avez une vue remarquable...

Conséquences.

Vous bénéficiez d'un **dé de bonus** à chaque fois que vous effectuez un jet d'action sous **Esprit** pour percevoir quelque chose grâce à votre vue.

