



caste : voyageurs

statut :



bénéfices

- .S'il dispose d'une carte, le personnage peut déterminer le meilleur itinéraire pour relier deux points, estimer la durée du voyage et la présence possible d'auberges et de haltes. Le personnage peut développer une spécialisation de mouvement ou de théorie.
- .Du moment qu'il a déjà visité un endroit ou emprunté une route, le personnage est capable de se repérer sans aucun risque de se perdre - les conditions de voyages extrêmes ne feront que ralentir sa progression.
- .Chaque fois qu'il entre en territoire inconnu (cité, région, fleuve, ...), le personnage comprend d'instinct certaines caractéristiques propres à ce lieu. En réussissant un jet de Mental + EMP diff. 5, il peut apprendre 1 information par NR. Ce bénéfice ne peut être utilisé que pour des zones géographiques relativement vastes - et non des structures réduites.
- .Le personnage est tellement habitué aux voyages que sa présence n'est plus considérée comme une menace par les animaux - qui ne l'attaquent plus. Au sein d'un groupe, la présence du personnage suffira à tenir en respect des prédateurs et des meutes. Cet avantage ne concerne pas les créatures magiques et/ou intelligentes.
- .Le personnage ne dort jamais que d'un oeil, mais son sommeil est incroyablement réparateur. Le moindre bruit suffit à le réveiller et une simple impression de danger mettra instantanément ses sens en alerte. Après une nuit de sommeil complète, le personnage peut dépenser des points de chance pour effacer autant de cases blessure de n'importe quel type. Ces points de chance ne peuvent être regagnés avant d'avoir passé une seconde nuit de sommeil.

techniques

- .A la croisée des chemins : en réussissant un jet de Mental + EMP diff. 10, le personnage peut comprendre le sens général de n'importe quelle phrase prononcée en langue inconnue. De plus, en réussissant un second jet, identique, il peut faire comprendre quelques mots à son interlocuteur et échanger de brèves informations.
- .Porté par le vent : en dépensant toute sa chance restante (mini 1), le personnage peut se jeter à terre et éviter n'importe quelle attaque. Ses actions pour le tour suivant seront augmentées de 5 de diff. et il ne pourra regagner aucun pt de chance durant le reste du combat.
- .Projectile cardinal : 1 fois par tour, s'il utilise une arme de distance, le personnage peut renoncer à ses actions pour ne lancer qu'un seul projectile, dont les dommages seront doublés. Pour en bénéficier, il doit annoncer son utilisation avant l'initiative. Il conserve ensuite ses dés d'actions devant lui jusqu'à ce qu'il décide de lancer son projectile. Aucune action de défense n'est possible durant ce tour.
- .Le couvert de la nuit : en utilisant l'environnement, le personnage peut se rendre si discret que nul ne remarquera sa présence. S'il reste immobile aucun jet n'est nécessaire. S'il se déplace, sa progression est limitée à sa COO en mètres par tour et tous les individus dans un rayon de 15m ont droit à un jet de Mental + PER diff. 20 pour le repérer. Ce jet doit être effectué à chaque tour où le perso se déplace. La diff. peut être de +/- 5 selon le décor. S'il effectue une action agressive ou bruyante, il est immédiatement repéré, mais s'il parvient à - de 5m d'un adversaire, il peut porter une attaque dont la diff. sera réduite de 10. Aucune défense n'est possible.
- .L'oeil du fou : sans modifier son apparence, le perso est capable de tromper n'importe quel humain en se faisant passer pour un individu qu'il connaît - ou qu'il invente. La victime est persuadée de faire face à l'individu en question (Aucun jet possible).

privilèges

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> .Ambassade (6) LdB p 128. | <input type="checkbox"/> .Garant (4) Szyl p 34. |
| <input type="checkbox"/> .Archer (6) LdB p 127. | <input type="checkbox"/> .Linguistique (4) LdB p 128. |
| <input type="checkbox"/> .Chasseur (6) Szyl p 34. | <input type="checkbox"/> .Logistique (2) LdB p 127. |
| <input type="checkbox"/> .Compagnon (3) LdB p 127. | <input type="checkbox"/> .Maîtrise d'armure (5) LdB p 127. |
| <input type="checkbox"/> .Connaissance du monde (3) LdB p 127. | <input type="checkbox"/> .Rancune (4) LdB p 128. |
| <input type="checkbox"/> .Familier (2) LdB p 128. | <input type="checkbox"/> .Solitaire (4) LdB p 128. |
| <input type="checkbox"/> .Fils de la terre (4) LdB p 127. | <input type="checkbox"/> .Vigilance (5) Szyl p 34. |

carrière

devise

motivations

spécialisation

interdits

- .La Loi de l'Amitié
"Tu ne refuseras pas ton aide."
- .La Loi de la Découverte
"Tu te dois d'explorer l'inconnu."
- .La Loi de la Liberté
"Tu dois refuser d'être enfermé."
- .
- .



bénéfice

