



PETIT LIVRE DES RENFORCEMENTS ET SPÉCIALISATIONS

VERSION 1.1 - JUILLET 2025



G. ALBIN AOÛT 2013

Dessin de couverture par Guillaume Albin (La Geste de Gurdil 2 - Rétribution - Ed. Le Grimoire)

Avant-propos :

Si vous êtes ici c'est que vous êtes déjà un joueur confirmé et que votre personnage vient de passer le niveau 5, voire le niveau 10. Dans tous les cas félicitations ! Nombre d'aventuriers meurent avant cela et finissent au paradis des bouseux. Ou simplement dans une oubliette de Zangdar.

Il vous faut donc choisir un peu plus précisément votre voie. Vous êtes désormais assez dégourdi pour pouvoir être à l'aise dans votre métier ou bien savoir quel rôle vous allez jouer au sein de votre groupe. Il ne faut pas croire, ce n'est pas toujours évident à déterminer ! J'ai déjà croisé au cours de ma carrière des Elfettes plus brutales que des barbares et résistant mieux aux chocs que certains guerriers alors que leur profession voudrait que ces dernières restent plutôt à l'arrière... mais bon, je m'égare.

Vous trouverez ici de quoi montrer vos compétences à vos compagnons et choisir la voie qui vous convient le mieux. Certains deviendront de véritables machines de guerre, d'autres se la joueront plus subtils ou bien choisiront de... Ne pas choisir. C'est à VOUS de décider.

Après, je sais que certains MJs pourront prendre un malin plaisir à préparer leurs adversaires pour qu'ils soient plus dangereux et trouveront ici quelques idées pour les rendre encore plus épiques. Cependant n'oubliez pas, joueurs comme maître du jeu, que ce livret est complémentaire au « petit livre des talents ». Sur ce, je vous laisse et vous souhaite de bonnes sessions de jeu.

Note concernant les maîtrises : il n'est pas possible d'acquérir une « maîtrise +1 » s'il n'en est pas fait pas mention explicitement. Le texte doit donc mentionner « maîtrise +1 » pour en obtenir une.

Notez également :

Débloquer une maîtrise = permet ensuite de l'obtenir en dépensant un point de maîtrise

Obtenir une maîtrise = c'est gagné pour de bon, là on peut l'ajouter sur sa fiche. S'il s'agit d'une maîtrise +1, elle est donc **automatiquement débloquée**.

Table des matières

Assassin, ninja	3
Bourgeois, Noble	4
Guerrier, Gladiateur	5
Ingénieur	6
Mage, Sorcier	7
Mage invocateur	8
Mage Nécromancien	9
Sorcier de Tzinntch	10
Marchand	11
Ménestrel	12
Paladin	13
Pirate, Flibustier	14
Prêtre	15
Ranger	16
Voleur	17
Traîne-Patins	18

Note : les autres métiers dit « spéciaux », incluant ceux des soldats, auront leur choix de renforcements et spécialisations dans d'autres documents.

ASSASSIN, NINJA

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : À force d'aventures, d'échecs et de réussites j'ai acquis :

- INTELLIGENCE +1 (augmentation de caractéristique).
- ADRESSE +1 (augmentation de caractéristique).
- Mes attaques discrètes sont également plus mortelles, et si j'utilise FRAPPER LÂCHEMENT, mes dégâts X2 deviennent des dégâts X3.
- **J'obtiens** une maîtrise de mon choix.

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. J'ai le choix entre plusieurs voies :

- **La voie du ninja** : Je maîtrise les lames courtes à la perfection. **J'obtiens** donc la « maîtrise des lames courtes » si je ne la possède pas déjà et **débloque l'accès** à « maîtrise des lames courtes +1 ». Sinon, si j'ai déjà la maîtrise de base **j'obtiens** directement la « maîtrise des lames courtes +1 ». De plus, je maîtrise mieux **deux** de mes coups spéciaux de ninja/assassin non mortels (ex : incompatible avec le brise-nuque d'Hattori). Ainsi, je peux utiliser ces derniers avec un temps de rafraîchissement réduit de moitié, ou dans le cas « une fois par combat », ce sera deux fois par combat.
- **La voie de l'empoisonneur** : J'ai appris la concoction des poisons afin d'éliminer mes cibles sans avoir recours à un alchimiste. Je peux donc utiliser les recettes d'ingénieur alchimiste concernant les **poisons** accessibles à mon niveau (voir livret des recettes d'ingénieur). Ma connaissance des poisons est quasi parfaite et je les reconnais au premier coup d'œil (reconnaissance sans épreuve). Je suis mithridatisé (résistance partielle au poison) et peux donc relancer un jet de résistance (FO) à ce dernier, mais je dois conserver le deuxième jet.
- **La voie du nettoyeur** : Ma spécialité c'est l'élimination à distance, j'ai donc appris à réaliser des coups au but mortels afin de remplir mes contrats sans trop me salir les mains. Ceci me procure un bonus de crit.+1 au tir, +1 au jet de résolution de critique de projectile (ResoCrit.+1), et une réduction de 1 sur les malus à la localisation des coups à distance. Je **débloque l'accès** aussi à une maîtrise d'arme +1 à choisir entre l'arc, l'arbalète et autres armes à distance (sauf les armes à poudre, qui sont spéciales).
- **La voie du spadassin** : Les lames longues ou courtes n'ont plus aucun secret pour moi et je les maîtrise à la perfection. **J'obtiens** donc la « maîtrise des lames courtes » et la « maîtrise des lames » si je ne les possède pas déjà et **débloque l'accès** à leurs versions « +1 ». Si j'avais déjà les versions de base, **j'obtiens** directement la « maîtrise des lames courtes +1 » et la « maîtrise des lames +1 ». De plus, mes attaques sournoises sont encore plus précises et je sais passer dans les défauts de l'armure afin de porter mon coup mortel. Ainsi, quand j'utilise FRAPPER LÂCHEMENT, j'ignore 3 de PR naturelle.

BOURGEOIS, NOBLE

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : ma noble lignée et mon éducation font de moi quelqu'un que l'on admire, que l'on écoute, et j'ai lu pas mal de livres. J'ai découvert que j'avais des capacités cachées. Je gagne donc :

- CHARISME naturel de +2 (augmentation de caractéristique).
- INTELLIGENCE +1 (augmentation de caractéristique).
- Je gagne un point de talent OU un point de maîtrise supplémentaire à dépenser.
- **j'obtiens** aussi une compétence (au choix parmi celles de l'origine ou du métier, pour rappel l'humain a le droit à tout sauf APPEL DU SAUVAGE et CHANCE DU REMPAILLEUR).

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Je suis noble, j'ai de l'argent et je sais tout faire. J'espère que tout le monde a bien remarqué cela ! Ainsi, je peux choisir un renforcement de niveau 5 quel qu'il soit, provenant d'un autre métier, tant que cela ne demande pas de rentrer dans un culte, de pratiquer la magie ou d'avoir compétences d'ingénieur. Je gagne tous les bonus, compétences et caractéristiques décrites dans le renforcement en question. (ex : FRAPPER LÂCHEMENT pour l'assassin et DÉTECTER, SERRURIER pour les voleurs, etc.).

De plus, j'hérite d'un petit domaine d'un vieil oncle célibataire, sénile et sans enfants. Pour cela, utiliser le document à part « Héritage de noble ».

GUERRIER, GLADIATEUR

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : Au cours de mes aventures j'ai eu l'occasion de manier beaucoup de types d'armes et ma formation fait que je suis plutôt à l'aise avec. Je me renforce ainsi :

- **J'obtiens** 3 maîtrises d'arme et d'armure, dont UNE maîtrise +1 au maximum, à choisir dans le tableau « maîtrises d'arme et d'armure » du petit livre des talents.
- Je gagne COU+2 (augmentation de caractéristique).
- Je gagne +6 PV max (augmentation de caractéristique).
- Je gagne une relance par jour à une épreuve de Courage (en gardant le deuxième jet).

Bien que je ne puisse utiliser toutes ces armes à la fois, je sais faire feu de tout bois et de manière appropriée. C'est ça, le boulot d'un guerrier !

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. J'ai le choix entre plusieurs voies :

- **La voie du défenseur** : Je réduis le malus d'encombrement lié à mon armure de 1 (PR7 physique compte donc comme PR6) ; je gagne une deuxième Parade par Assaut et je peux utiliser une ou deux de mes Parades pour protéger un allié proche, sans malus. De plus, **j'obtiens** la « maîtrise des armures +1 » et la « maîtrise des boucliers +1 ».
- **La voie du danseur de guerre** : Je gagne la compétence ESQUIVE et donc j'ai une chance d'attaquer à l'Assaut suivant après une Esquive (cf. le petit livre des compétences). Je gagne aussi la compétence AMBIDEXTRIE avec un malus réduit à 3 au lieu de 5 sur ma deuxième Attaque. Dans le cas où je préfère manier une arme d'hast, je gagne aussi une deuxième Attaque, mais avec un malus de 5. Enfin, **j'obtiens** deux « maîtrises d'arme ou d'armure +1 ».
- **La voie du tireur d'élite** : Mes chances de critique au tir sont améliorées (Crit.+1 au tir) et je sais viser précisément là où ça fait mal (ResoCrit. +1 au tir). De plus j'éprouve moins de difficultés à cibler une partie spécifique d'un adversaire (réduction de 2 sur les malus à la localisation des coups à distance). **J'obtiens** aussi une maîtrise d'arme +1 entre l'arc, l'arbalète ou les armes à poudre.
- **La voie du berserker** : Je n'ai plus de malus sur les armes à deux mains et je possède une grande vitalité, je gagne alors 2D6 points de vie par niveau à partir du niveau 10. Je gagne aussi la compétence BERSERKER (cf. compétences). De plus, **j'obtiens** jusqu'à deux « maîtrises +1 » supplémentaires, à choisir dans le tableau correspondant.
- **La voie du champion** : Je **débloque l'accès** à l'entièreté des maîtrises d'arme et d'armure +1. De plus, **j'obtiens** 5 maîtrises d'arme et armure ainsi que leur version « +1 ». Enfin, j'obtiens 1 point de talent supplémentaire.

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : À force de pratiquer mon art et mes techniques, et après avoir battu la campagne en compagnie d'autres aventuriers, j'ai augmenté mon ingéniosité et j'ai l'air bien plus aguerri.

- ADRESSE +1 (augmentation de caractéristique).
- INTELLIGENCE +1 (augmentation de caractéristique).
- Remise de 10 % sur les achats de matériaux auprès des commerçants qui en vendent (cumulable avec le reste des remises éventuelles).
- De plus, je gagne un point supplémentaire de talent ET une maîtrise.

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Je suis désormais plus compétent et je gagne deux points de talent supplémentaires. De plus, j'ai atteint la perfection de mon art, mais j'ai envie de me diversifier, et ainsi ai-je le choix entre :

- **La voie des concepteurs** (nécessite forgeron concepteur, ébéniste ou mécanicien) : Je peux choisir une autre spécialité parmi forgeron concepteur, ébéniste ou mécanicien. **J'obtiens** une maîtrise d'arme +1.
- **La voie de l'habilleur** (nécessite couturier ou artisan du cuir) : Je maîtrise déjà la confection d'objets en tissu ou en cuir et je souhaite maîtriser l'autre. Donne 1 point de PR légère supplémentaire à tous les objets créés. Je gagne un point de maîtrise supplémentaire.
- **La voie des préparateurs** (nécessite cuisinier, médecin ou alchimiste) : Je peux choisir une autre spécialité parmi cuisinier, médecin ou alchimiste. Je peux aussi arriver à fabriquer plus de produits finis avec la même dose d'ingrédients : ainsi, sur un résultat de 5 ou 6 au D6, je sais produire deux unités supplémentaires. Je gagne également deux talents et **j'obtiens** une maîtrise.
- **La voie du perfectionniste** : Je me suis spécialisé dans mon art et à la création d'un objet en particulier, et cela me permet de donner lui donner 3 fois, non cumulable, un bonus parmi :
 - AT+1
 - PRD+1
 - AD+1 (tir)
 - PI+1
 - COU+1
 - CHA+1
 - 1 de PR devient 1 de « PR légère »
 - Rupture -1.

Le prix de cet objet est augmenté de 50% à la revente.

- **La voie versatile** : Je souhaite faire une tout autre spécialité d'ingénierie. Je peux donc choisir n'importe quelle autre classe d'ingénieur. De plus, je gagne un point de talent supplémentaire.
- **La voie du stagiaire** : La Guilde des Ingénieurs a entendu parler de moi et ils me confient un stagiaire* ! C'est bien pratique. Cette jeune personne qualifiée me permet de faire toutes mes recettes d'ingénieur avec un temps réduit de 20 % et un bonus de +1 à l'épreuve. Le stagiaire devra me suivre jusqu'à nouvel ordre et exécuter toutes mes instructions pour un salaire de 1 PO par jour, versé par mes soins (il prendra tous ses autres frais en charge). Le stagiaire ne devra toutefois pas mourir, sans quoi je devrai verser 2000 PO à la guilde pour étouffer l'affaire. Si le stagiaire meurt ou rentre chez lui, je pourrai choisir alors une autre spécialisation.

* **Caractéristiques du stagiaire** : 30 PV, COU 11, INT 11, CHA 10, AD 13, FO 10, et pour l'action AT 10, PRD 10, Armure 3 PR. Le stagiaire devra rentrer chez lui après une période de 100 jours minimum pour retrouver sa famille, selon décision de la Guilde.

MAGE, SORCIER

Note : les mages qui n'ont pas choisi Tzinntch, Nécromancie ou Invocation en début de carrière ne peuvent plus le faire à ce stade, car ces spécialités offrent un cursus à part.

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : Je me spécialise dans une nouvelle magie :

- **J'obtiens** par conséquent un deuxième grimoire et je peux utiliser les sorts qui s'y trouvent (ceux qui sont accessibles à mon niveau).
- J'ai la possibilité désormais d'avoir un familier permanent (voir « Tableau des familiers »).
- **J'obtiens** un talent à choisir dans le tableau « magie et prodige ».
- Si je ne souhaite pas choisir un nouveau grimoire, je peux en contrepartie **obtenir** deux talents OU deux maîtrises (ou un de chaque).

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Deux grimoires ce n'est pas assez, je veux étoffer encore plus ma palette de sorts ! Je choisis alors une **troisième spécialité** et j'ai donc un nouveau grimoire. De plus, **j'obtiens** une maîtrise et je **débloque l'accès** à une maîtrise +1.

Si je ne souhaite pas choisir un nouveau grimoire, **j'obtiens** deux talents supplémentaires.

De plus, j'ai le choix entre plusieurs voies :

- **La voie du bibliothécaire** : Je fais jouer mes contacts, j'ai travaillé mes sujets et j'obtiens la possibilité d'utiliser 3 sortilèges ne figurant dans aucune de mes spécialités. Je gagne donc trois pages de grimoire de mon choix (tout sauf Tzinntch) et cela me coûtera 1000 PO, parce que oui, *la magie c'est cher*.
- **La voie rapide** : J'ai fait des exercices de respiration spécifiques et je gagne 1 Assaut au temps d'incantation de tous mes sorts de ZONE (dans la catégorie « dégâts sur plusieurs adversaires »). Mais cela fera toujours au minimum 1 Assaut.
- **La voie du bâton** : J'ai bien étudié l'objet, et maintenant je pense que je peux décemment me battre avec. Si je possède un bâton de taille standard, je gagne AT+2, PRD+1 et PI+1 au combat rapproché avec cette arme. **J'obtiens** la maîtrise du bâton ET sa maîtrise +1.
- **La voie du guérisseur sympa** : J'en ai eu assez de voir mes camarades souffrir, j'ai passé un peu de temps à travailler en particulier les disciplines de soin. Tous mes sortilèges de la catégorie « Soins et régénération » vont rendre +2 PV et coûter 1 PA de moins (minimum 1 PA).
- **La voie maudite** : Il s'avère que j'aime bien tourmenter les gens, en fin de compte. Avec mes recherches sur le sujet, je peux lancer tous les sortilèges de catégorie « Malédiction » avec 1 Assaut de moins à l'incantation (minimum 1 Assaut), et mes cibles ont un malus de -2 à leur RM.
- **La voie du moindre désastre** : Je fais beaucoup d'efforts pour ne pas me déconcentrer. Avec ce choix, si jamais j'obtiens un « sortilège entropique », je peux tirer deux D100 sur le tableau et choisir l'un des résultats qui me semblera le moins grave.
- **La voie de la brutalité** : J'ai accentué mes recherches concernant certains sortilèges, et désormais je peux ajouter 1D6 PI aux dégâts de tous mes sortilèges de niveau 3 ou supérieur situés dans la catégorie « Dégâts sur une cible ».
- **La voie de la précision** : J'ai peaufiné mes techniques de gestion cosmoploubique et je gagne désormais +1 aux chances de critique des sorts produisant des dégâts.

MAGE INVOCATEUR

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT :

- J'ai accès à un deuxième grimoire de magie (sauf Tzinntch ou Nécromancie) car je veux quand même me diversifier.
- Mes connaissances me permettent d'obtenir 20 % de remise supplémentaire lors de mes achats d'ingrédients magiques (cumulable avec d'autres bonus).
- J'**obtiens** également une maîtrise et un talent.
- Je suis capable déjà d'invoquer un **familier** pour m'accompagner. Il pourra être du rang de mon niveau ou celui supérieur. Étant niveau 5, j'ai accès aux familiers de rang I et II (voir « Tableau des familiers »).

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Je maîtrise parfaitement mes créatures et mon emprise font qu'elles restent sous mon contrôle jusqu'à 24 heures, même si je suis absent ou inconscient. J'invoque les créatures deux par deux quand c'est possible, au prix d'une dépense en EA doublée (s'il n'y a pas de contre-indication dans le grimoire). Enfin, j'**obtiens** une maîtrise d'arme +1.

De plus, j'ai le choix entre plusieurs voies :

- **La voie obscure** : je n'ai pas encore assez de possibilités avec mon grimoire... J'utilise donc mes contacts pour obtenir un ouvrage rare et passablement interdit : le *Traité presque secret des Invocations Interdites*, de Jazual le Vieux (voir grimoire correspondant). Cela me coûtera 2000 PO, mais je pourrai alors me lancer dans l'étude de toutes les invocations qu'il contient ! Et je devrai en assumer la responsabilité...
- **La voie rapide** : J'ai fait des exercices de respiration spécifiques et je gagne 1 Assaut au temps d'incantation de tous mes sorts qualifiés comme « Invocation » (minimum 1 Assaut).
- **La voie de l'enchanteur** : Pour être toujours prêt, j'ai travaillé en particulier sur un sort, « Enchantement d'invocation ». Le rituel en question m'est accessible déjà au niveau 10, ne me prendra plus que 5 minutes et me coûtera seulement 2 PA supplémentaires par rapport à l'invocation de base. C'est un service qui peut se monnayer...
- **La voie du familier** : J'ai travaillé sur le contrôle mental et peux avoir avec moi non plus une, mais DEUX créatures de la catégorie des familiers (voir « Tableau des familiers »). J'ai également un bonus de +1 à toutes les épreuves de CONTRÔLE. Si j'utilise la discipline de « Contrôle mental », la créature visée aura un malus de -4 à sa RM et j'aurai un bonus de +2 à la Confrontation.
- **La voie du maître** : j'ai trouvé quelque chose en faisant des recherches et il m'est désormais possible d'avoir avec moi simultanément deux « bonnes compagnies ». En outre, toutes mes invocations gagnent +2 PV. La dépense en PA pour le sortilège de « Contrôle mental » passe à « EV divisée par 3 » et je peux lancer ce sortilège en 4 Assauts.

MAGE NÉCROMANCIEN

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT :

- Ma puissance magique est décuplée quant au nombre de serviteurs de base que je peux contrôler. Ainsi, je peux asservir le double de squelettes.
- De plus, tous mes morts-vivants sont aussi plus forts (AT/PRD/PI+1 pour tous les morts-vivants).

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Cette fois, je maîtrise l'art de ramener les morts à la perfection et tous mes morts-vivants sont deux fois plus nombreux*, sauf mention contraire (et dans la mesure où je dispose des ingrédients ou corps pour les invoquer en un tel nombre). Je peux également laisser des morts-vivants à mon domicile / repaire sans qu'ils échappent à mon contrôle et les garder « de côté ».

**Note : au niveau 10 ce ne sont plus seulement ceux de base mais tous les morts-vivants disponibles qui sont doublés. J'aurai donc toujours 2 fois plus de squelettes, et non 4 fois plus. Les bonus des niveau 5 et 10 ne sont pas cumulables.*

De plus, j'ai le choix entre plusieurs voies :

- **La voie des os** : je peux créer pour une dépense de 20 PA supplémentaires un unique squelette capable de lancer 4 fois par jour UN sortilège, le « rayon ténébreux majeur » (équivalent en fonctionnement du « petit rayon ténébreux », mais produit en dégâts 2D+5 +bonus d'INT du nécromancien, sans autre bonus possible). Le squelette ainsi créé pourra lancer ce sort jusqu'à sa destruction. Il ne peut porter d'arme et compte dans mon nombre maximal de squelettes.
- **La voie de la chair** : les zombies, les goules, le domestique morbide, l'horreur de chair et les momies peuvent se régénérer en consommant de la chair de créature (+2 EV/kilo de chair). Ils sont aussi plus facilement dissimulables en ville, de par une meilleure conception et une conservation améliorée des corps.
- **La voie de l'artisan des morts** : Contrairement aux autres nécromanciens je privilégie la qualité de mes serviteurs plutôt que leur quantité. Ainsi je ne double plus le nombre de créatures disponibles avec moi. En revanche, elles gagnent toutes un bonus complémentaire de +5 EV, PR+1 (magique) et PI+1.
- **La voie de l'entrepreneur** : Je ne veux pas passer mon existence à diriger des créatures stupides. J'ai donc fait des recherches sur le sujet et je peux désormais obtenir +4 en Intelligence pour mes sujets animés quand j'utilise « Animation des morts », « Animation des squelettes » et « Création de goule ». Le « Domestique morbide », quant à lui récupère son score INT d'origine. Ces serviteurs peuvent donc désormais effectuer des tâches beaucoup plus complexes et même travailler pour mon compte (tant que je reste à proximité). Étant plus malins, ils ont également +3 à leur score de PRD et/ou d'ESQUIVE.

SORCIER DE TZINNTCH

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : Contrairement aux cursus classiques, Tzinntch me permet d'augmenter plus rapidement mon total d'Énergie Astrale.

- Je gagne ainsi +5 PA de manière définitive.
- La puissance de mes sorts offensifs est améliorée et j'ai donc +2 PI aux dégâts des sorts de la catégorie « Dégâts sur une cible ».

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Suite à mes bons et loyaux services jusqu'ici, les Hauts Sorciers de Tzinntch m'accordent désormais des faveurs, mais il va falloir faire un choix décisif...

- **La voie de la Souffrance** : Grâce aux conseils des meilleurs disciples, j'ai +3 PI à tous les dégâts des sorts des catégories « Dégâts sur une cible » et « Dégâts sur plusieurs cibles ».
- **La voie de la Cruauté** : Avec un travail spécifique, je peux affaiblir encore la Résistance Magique de mes ennemis et ils auront -2 à toutes leurs épreuves de RM contre mes maléfices. Je gagne également 1 Assaut en incantation pour tous les sortilèges de la catégorie « Malédiction » (minimum 1 Assaut).
- **La voie Éclectique** : Je fais jouer mes contacts, j'ai travaillé mes sujets et j'obtiens la possibilité d'utiliser 4 sortilèges ne figurant dans aucune de mes spécialités. Je gagne donc quatre pages de grimoire de mon choix (à choisir dans n'importe quels autres grimoires de spécialités magiques) et cela me coûtera 1500 PO, parce que oui, *la magie c'est cher*.
- **La voie de l'Avarice** : J'ai demandé à mon chaperon de m'accorder une réduction et je n'ai plus que 25 % de mes gains à donner au temple. Cela va me permettre de préparer ma retraite.
- **La voie de la Santé** : On a remarqué au temple que pas mal de nos disciples périssaient. J'ai donc participé à un atelier concernant la survie. J'obtiens +5 PV de manière définitive et je peux désormais gagner 1D6 PV entier à chaque niveau.
- **La voie du Trilobique** : Peu importe la vie, la mort, tout ça. J'ai participé au Rituel Fou du Grand Trilobique et je veux de la puissance, rien que de la puissance. J'ai perdu définitivement 4 PV (à soustraire à mon maximum) et 1 point en CHA, car j'ai l'air assez maladif. Pour mes prochains niveaux, je pourrai désormais tirer +2D6 PA ou seulement 1D4 EV par niveau. L'autre bonne nouvelle, c'est que tous mes adversaires reçoivent un malus supplémentaire de -1 en RM.
- **La voie du Stagiaire** : J'ai obtenu de mes pairs qu'ils me confient un stagiaire* ! C'est inespéré. Cette jeune personne devra me suivre jusqu'à nouvel ordre et exécuter toutes mes instructions, sans aucune contrepartie de ma part et en payant pour ses propres frais. Le stagiaire ne devra toutefois pas mourir, sans quoi je devrai verser 5000 PO au temple pour couvrir les frais du procès de ses parents et étouffer l'affaire. Si le stagiaire meurt ou rentre chez lui, je pourrai choisir alors une autre spécialisation.

* **Caractéristiques du stagiaire** : 25 PV, 30 PA, COU 9, INT 12, CHA 10, AD 10, FO 9 et pour l'action AT 9, PRD 9, Armure 3 PR (dont 1 magique). Peut lancer des sorts de Tzinntch de niveau 1 à 3. Le stagiaire devra rentrer chez lui après une période de 100 jours minimum, selon décision du Haut Sorcier de Tzinntch.

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : J'ai développé mon sens des affaires ainsi que mon bagout naturel. Cela me permet d'évaluer plus facilement ce à quoi j'ai affaire et d'acheter ou vendre mes marchandises avec plus d'aisance afin de réaliser plus de profit.

- Je gagne INT+2 (augmentation de caractéristique).
- Je gagne CHA+1 (augmentation de caractéristique).
- Je peux revendre mes marchandises d'occasion jusqu'à 60 % du prix neuf au lieu des habituels 50 % (cumulable avec les compétences RADIN et ARNAQUE ET CARAMBOUILLE).

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. J'ai pas mal voyagé et je me suis endurci. **J'obtiens** donc un talent ET une maîtrise. Ensuite, j'ai le choix entre plusieurs voies :

- **La voie de l'investisseur** : j'ai suffisamment bourlingué et connais assez de gens dans le pays afin d'avoir un réseau efficace d'informations pour savoir où investir et où aller pour me faire de l'argent rapidement sans avoir à combattre. Mes investissements me rapportent alors 1,5 X plus que les autres et je gagne un salaire deux fois plus élevé lorsque j'effectue un travail hors aventure (voir supplément « S'enrichir sans combattre »).
- **La voie de Caddyro** : J'ai été approché par le temple de Caddyro du fait de ma notoriété actuelle et il me propose de devenir un représentant du dieu du commerce. Je perçois alors un revenu de 100 PO par décade. De plus, si je possède la compétence DÉBITEUR DE CADDYRO, ma redevance est désormais de 5 % pour bénéficier de ses bienfaits.
- **La voie du marchand itinérant** : Après moult pérégrinations je connais le pays comme ma poche et j'ai des contacts un peu partout en Terre de Fangh. À force de traîner sur les routes, j'ai appris à prendre les raccourcis et je connais les endroits dangereux. Je peux ainsi voyager 25 % plus rapidement, quel que soit mon mode de transport terrestre ou maritime, et je réduis les chances d'embuscades de 3 sur la table des rencontres. En outre, **j'obtiens** la compétence CONNAISSANCES GÉNÉRALES, ou un bonus de +1 dans cette compétence si je la possédais déjà. Mes contacts avec les mercenaires me permettent de ne les payer que 75 % du prix qu'ils demandent en général.
- **La voie du charlatan** : À force de palabrer les gens et faire passer des vessies pour des lanternes, j'ai appris à vendre n'importe quoi à n'importe qui, surtout quand ils n'en ont pas besoin. En effet mon credo est : « c'est complètement inutile et c'est donc parfaitement indispensable ! ». Je peux donc revendre n'importe quel type de marchandise à n'importe quel commerçant ou badaud avec une épreuve réussie de FARIBOLES, sous réserve bien sûr qu'il ait de quoi payer. Je peux désormais faire une relance sur mes jets de FARIBOLES 1 fois par jour, mais si je le fais, je devrais conserver le deuxième jet.
- **La voie du touche-à-tout** : Je peux choisir dans mon tableau des APE jusqu'à trois APE qui ne me semble pas utiles, les supprimer et les convertir en points de talents, pour choisir ensuite jusqu'à trois talents à leur place.

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : À force de me balader sur les chemins, de vivre des aventures et d'exercer mes talents j'ai pu développer mes connaissances, ma verve ainsi que mon habileté.

- Je gagne AD+1 (augmentation de caractéristique).
- Je gagne CHA+2 (augmentation de caractéristique).
- De plus, par hasard je développe un nouveau coup spécial pour ménestrel (coup au choix du MJ).
- **J'obtiens** une maîtrise.

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. J'ai le choix entre plusieurs voies :

- **La voie de l'acrobate** : Faire des cabrioles dans les airs, sur la terre ou bien dans l'eau ne me fait pas peur et je m'y sens parfaitement à l'aise. Grâce à mon physique athlétique j'obtiens une relance sur mes épreuves liées à JONGLAGE ET DANSE, à l'escalade ou à la nage. Cependant, je devrai toujours conserver le deuxième jet. De plus, je cours aussi plus vite et parcours ainsi 2 mètres en plus par Assaut. Enfin **j'obtiens** une maîtrise +1.
- **La voie du musicien** : Les instruments n'ont plus aucun secret pour moi et j'en joue de tous à la perfection. Je peux utiliser mes coups spéciaux de Ménestrel deux fois plus souvent que ce qui est prévu sur la fiche. De plus, **j'obtiens** une maîtrise ET un talent.
- **La voie de l'orateur** : Ma verve est légendaire et mon verbe gracieux. Je pourrai corrompre une jeune dame prude en prêtresse de Lafoune rien qu'avec mes mots et mon sens de la rhétorique ! Je suis un orfèvre de la langue et gagne ainsi en persuasion lorsqu'il s'agit de raconter des FARIBOLES. Je peux donc relancer mon jet de FARIBOLES 1 fois par jour. Le deuxième jet sera toujours celui choisi. En outre, je peux susciter la pitié et tirer le pathos de toute situation afin de soutirer aux honnêtes gens le double de ce qu'ils m'auraient normalement donné (ceci double les gains de MENDIER ET PLEURNICHER). Enfin, **j'obtiens** une maîtrise ET un talent.
- **La voie du hasard** : Tireli, tirelin ! J'ai récupéré des aptitudes et parfois je ne sais pas quoi en faire. J'invoque le hasard une fois de plus et je peux faire un nouveau tirage pour remplacer jusqu'à 5 APE de mon choix par de nouvelles APE (tirées également au hasard). Enfin, **j'obtiens** une maîtrise ET un talent.
- **La voie du stagiaire** : La Guilde des Ménestrels et Baladins a entendu parler de moi et ils me confient un stagiaire* ! Quelle joie ! Cette jeune personne qualifiée me permet d'avoir un bonus de +2 à toutes mes épreuves de représentation et spectacles. Le stagiaire devra me suivre jusqu'à nouvel ordre et exécuter toutes mes instructions pour un salaire de 1 PO par jour, versé par mes soins (il prendra tous ses autres frais en charge). Le stagiaire ne devra toutefois pas mourir, sans quoi je devrai verser 2000 PO à la guilde pour étouffer l'affaire. Si le stagiaire meurt ou rentre chez lui, je pourrai choisir alors une autre spécialisation.

* **Caractéristiques du stagiaire** : 30 PV, COU 10, INT 11, CHA 12, AD 13, FO 9, et pour l'action AT 10, PRD 10, Armure 4 PR (dont 2 magique). Le stagiaire devra rentrer chez lui après une période de 100 jours minimum, selon décision de la Guilde.

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : Afin de défendre au mieux mon culte, je me focalise plus sur ma défense contre mes ennemis ou sur les coups que je leur porte. En outre, j'ai remarqué que mon dieu désormais me fait plus facilement grâce de sa présence afin de châtier les impies.

- Je gagne ainsi AT+1 OU PRD+1 (augmentation de l'une des caractéristiques).
- **J'obtiens** deux maîtrises d'armes ou d'armures de mon choix.
- J'ai un bonus de +1 aux épreuves de MagiePsy.

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Les voies de mon dieu ou de ma déesse me sont moins impénétrables. La sagesse acquise par mon expérience me permet de choisir entre plusieurs voies afin de servir au mieux ses desseins :

- **La voie de l'Errance** : Je gagne +1 PA par niveau, de manière rétroactive et pour les niveaux à venir. De plus, dans ma croisade **j'obtiens** deux « maîtrises d'arme et d'armure +1 ».
- **La voie du Guerrier du Temple** : en développant principalement les compétences martiales, **j'obtiens** deux « maîtrises d'arme et d'armure +1 » ainsi qu'un point de caractéristique pour augmenter au choix ATTAQUE ou PARADE. J'aurai aussi +1 à toutes les épreuves se déroulant dans un temple de sa divinité ou jusqu'à cinq mètres de ce dernier.
- **La voie de l'Inquisiteur** : Je gagne de manière rétroactive +1 PA par niveau et je pourrai, aux niveaux suivants, tirer 1D6 PA à la place d'1D4. À partir de maintenant, les opposants qui doivent résister à l'un de mes prodiges de type « Malédiction » écoperont d'un malus de -2 à leur RM. De plus, **j'obtiens** une maîtrise +1.
- **La voie du Bon Acolyte** : J'ai travaillé dans mes lectures et mes prières sur tout ce qui concerne l'aide à mes camarades, la protection et le bien-être. Je gagne un bonus de +2 aux épreuves des prodiges des catégories « Assistance à l'aventure », « Protection », « Soins et régénération » et « Améliorations ». Je gagne également un point de maîtrise ET un point de talent.
- **La voie du Soigneur** : J'en ai eu assez de voir mes camarades souffrir, j'ai passé un peu de temps à travailler en particulier les disciplines de soin et l'anatomie. Tous mes prodiges de la catégorie « Soin et régénération » vont rendre +3 PV et coûter 1 PA de moins (minimum 1 PA). Je vais produire +1 PI en dégâts sur tous les opposants humanoïdes avec mes attaques utilisant des armes. Enfin, je gagne également un point de maîtrise ET un point de talent.
- **La voie de la Sûreté** : J'ai vraiment bien fait mon travail pour tout ce qui concerne la prière, et ma divinité me voit d'un meilleur œil désormais. Si j'obtiens un échec critique dans le cadre d'une épreuve de prodige, j'ai le droit de tenter l'épreuve à nouveau, mais je devrai garder le deuxième résultat ensuite, et si jamais c'est à nouveau un échec critique alors les conséquences en seront décuplées (avec +30 sur un jet du tableau D100 des prodiges entropiques, par exemple). Je gagne également un point de maîtrise ET un point de talent.
- **La voie de l'Écorcheur** : Tous ces hérétiques me tapent sur les nerfs et j'approfondis mes connaissances sur l'anatomie. En combat au contact **contre des humanoïdes**, avec mes armes j'occasionne +2 PI si j'attaque de face, et +4 PI si j'attaque de dos ou de flanc. **J'obtiens** également un point de talent ET une maîtrise +1.

PIRATE, FLIBUSTIER

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : La vie de pirate c'est peut-être la plus belle des vies, et puis ça forge le caractère en plus du corps.

- Je gagne COU+1 (augmentation de caractéristique).
- Je gagne FO+1 OU AD+1 (augmentation de l'une des caractéristiques).
- **J'obtiens** deux maîtrises dans la catégorie « maîtrises d'arme et d'armure ».

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. J'ai le choix entre plusieurs voies :

- **La voie de l'officier** : je sais commander un équipage, savoir les intimider quand il le faut et leur raconter des salades afin qu'ils me suivent jusqu'à la mort. Je gagne donc +2 en CHARISME (augmentation de caractéristique) ainsi que les compétences INTIMIDER, CHEF DE GROUPE et FARIBOLES. En outre, je peux faire une relance par jour pour chacune de ces compétences, en gardant forcément le second jet. Si j'avais déjà l'une ou plusieurs de ces compétences, je peux tirer une nouvelle APE à la place. Enfin, **j'obtiens** une maîtrise +1.
- **La voie du navigateur** : la mer n'a plus aucun secret pour moi et je sais toujours où je suis et comment me repérer, sur terre comme sur mer. J'obtiens donc un bonus de +4 à mes épreuves de localisation, avec une relance par jour concernant ce sujet. Si je dois payer un voyage en bateau, j'obtiens une réduction de 20 % sur le prix demandé. De plus, j'acquies une relance sur mes jets de CONNAISSANCES AQUATIQUES et je pourrai choisir le jet que je souhaite conserver. Enfin **j'obtiens** un talent supplémentaire.
- **La voie du canonnier** : les armes à poudre et mécaniques n'ont plus aucun secret pour moi. Je sais en tirer le meilleur parti même si c'est hors des règles d'usage normales. Grâce à mon expérience j'arrive donc à juger parfaitement la dose de poudre ou la tension afin de faire plus de dégâts (PI+3), que ce soit avec des armes de poing, des arbalètes ou des canons. **J'obtiens** aussi un talent et la « maîtrise des armes à poudre+1 » si je possède déjà la « maîtrise des armes à poudre », sinon **j'obtiens** cette dernière et je débloque la « maîtrise des armes à poudre+1 ».
- **La voie du fugitif** : Mes exploits, même pitoyables, ont été entendus dans tous les ports et toutes les tavernes de la Terre de Fangh et des pays avoisinants. Cependant, bien que légendaire, ma carrière aura aussi attiré les autorités qui ont entendu parler de moi. Ainsi, j'ai appris à fuir ou m'enfuir en toutes circonstances grâce à ma chance naturelle. Je gagne la compétence CHANCE DU PIRATE. Enfin, **j'obtiens** un talent OU une maîtrise et **j'obtiens** une maîtrise +1.
- **La voie entropique** : J'ai certainement attiré l'attention des dieux et cela donne quelque chose de très bizarre ! J'ai +1 aux chances de critique de TOUTES mes épreuves, mais également +1 aux chances de maladresse. Cela dit, si j'obtiens un critique en combat, j'ai toujours +4 au D20 de résolution (ResoCrit.). Avec ce chamboulement, je peux faire un nouveau tirage pour remplacer jusqu'à 5 APE de mon choix par de nouvelles APE (tirées également au hasard). Enfin, **j'obtiens** une maîtrise quelconque ET un talent.

PRÊTRE

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : A force de traîner avec mes ouailles, tout autant qu'avec les mécréants, j'ai développé mon Charisme naturel ainsi que mon intellect afin de porter la sainte parole de ma divinité jusqu'au plus profond des terres reculées.

- Je gagne CHA+1 (augmentation de caractéristique).
- Je gagne INT+1 (augmentation de caractéristique).
- Ceci donnera donc lieu à une augmentation de +1 à ma caractéristique MagiePsy.
- **J'obtiens**, selon mon choix, SOIT une maîtrise afin de pouvoir défendre ma personne, SOIT un talent à choisir dans le tableau « magie et prodiges ».

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. J'ai le choix entre ces voies :

- **La voie du missionnaire** : Mon dieu renforce mon total d'énergie karmique afin que je puisse faire appel à ses divins pouvoirs plus longtemps. Ceci afin de montrer sa puissance divine lorsque mon Charisme n'a pas su apporter la sainte parole de ce dernier jusque dans le cœur de mes ennemis ! Je gagne donc un bonus de +1 en MAGIEPSY et en MAGIEPHY ainsi que +1 PA par niveau de manière rétroactive (ainsi que sur les niveaux suivants). Enfin je gagne deux talents supplémentaires.
- **La voie de l'Inquisiteur** : Je me donne le devoir de châtier les hérétiques. De plus, mon dieu renforce mon total d'énergie karmique afin que je puisse faire appel à ses divins pouvoirs plus longtemps. Je gagne donc +1 PA par niveau de manière rétroactive (ainsi que sur les niveaux suivants). Mes ennemis sont affaiblis et auront désormais un malus supplémentaire de RM-2 pour contrer mes prodiges de la catégorie « Malédictions ». Enfin, **j'obtiens** une maîtrise OU un talent.
- **La voie du Prêtre Guerrier** : Avec un soutien divin, j'inflige désormais toujours +3 BL karmique (points de dégât ignorant toute protection) à chaque attaque réussie au corps à corps, prodige ou projectile. Je peux choisir d'obtenir une maîtrise OU un talent. Enfin je **débloque l'accès** à une maîtrise +1.
- **La voie du Soigneur** : J'en ai eu assez de voir mes camarades souffrir, j'ai passé un peu de temps à travailler en particulier les disciplines de soin et l'anatomie. Tous mes prodiges de la catégorie « Soin et régénération » vont rendre +3 PV et coûter 1 PA de moins (minimum 1 PA). Je vais produire +1 PI en dégâts sur tous les opposants humanoïdes avec mes attaques utilisant des armes. Enfin, je gagne également un point de maîtrise ET un point de talent.
- **La voie du Mentor** : Le temple me confie un novice* ! Cette jeune personne qualifiée me soutient et me permet d'avoir un bonus de +1 à toutes mes épreuves liées à des prodiges, et +2 quand il s'agit de RITUELS. Le novice devra me suivre jusqu'à nouvel ordre et exécuter toutes mes instructions sans contrepartie (il prendra tous ses autres frais en charge). Le novice ne devra toutefois pas mourir, sans quoi je devrai verser 3000 PO au temple afin de dédommager les parents. Si le novice périt ou rentre chez lui, je pourrai choisir alors une autre spécialisation.

* **Caractéristiques du novice** : 30 PV, 20 PA, COU 11, INT 11, CHA 13, AD 13, FO 9, AT 10 PRD 10, Armure 4 PR (dont 2 magique). Le novice peut lancer des prodiges de niveau 1 à 3 et devra rentrer chez lui après une période de 100 jours minimum, selon décision du temple.

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : Je suis un ranger, je suis donc polyvalent et suis donc « bon partout » bien que certaines mauvaises langues diraient plutôt « mauvais en rien ». Mais bref... à force de côtoyer diverses origines et professions j'ai pu apprendre un peu de tout à leur contact.

- Je gagne CHA+1 (augmentation de caractéristique).
- Je gagne INT+1 OU AD+1 (augmentation de l'une des caractéristiques).
- De plus **j'obtiens** un point de maîtrise à dépenser ET un point de talent.

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Après tout ce temps à parcourir la campagne, je me suis posé pas mal de questions. **J'obtiens** donc un talent ET une maîtrise, et ensuite je dois choisir :

- **La voie du baroudeur** : Dans ma quête d'être le plus polyvalent possible, j'acquies une nouvelle compétence de mon choix (hors CHANCE DU REMPAILLEUR et APPEL DU SAUVAGE), puis grâce à mes observations **j'obtiens** une maîtrise +1. De plus, je gagne immédiatement un Point de Destin.
- **La voie du trappeur** : Bien que polyvalent, je préfère préparer le terrain afin d'être à mon avantage lors d'un combat. J'ai donc appris à poser des pièges et je gagne l'accès aux recettes de pièges mécaniques des ingénieurs (voir : recettes d'ingénieur). Je gagne également la compétence BRICOLO DU DIMANCHE et DÉSAMORCER. De plus, je gagne un jet de relance sur les compétences DÉTECTION et DÉSAMORCER une fois par jour, en conservant le deuxième jet en cas de relance. **J'obtiens** également une maîtrise +1.
- **La voie du rôdeur** : Mes nombreuses connaissances éparses ont fait de moi un traqueur hors pair et je suis bon juge de caractère. J'obtiens donc un bonus de +2 aux épreuves des compétences MÉFIANCE et PISTER. En outre, j'obtiens une relance par jour sur mes jets de MÉFIANCE, PISTER et DÉTECTION, en conservant le deuxième résultat en cas de relance. Enfin **j'obtiens** une maîtrise +1.
- **La voie de l'ami des animaux** : À force de voyager par monts et par vaux, j'ai appris à reconnaître les bêtes et à instaurer facilement un dialogue. Je gagne donc la compétence COMPRENDRE LES ANIMAUX si je ne l'avais pas déjà, et une relance par jour concernant cette compétence, en conservant le deuxième jet. Je gagne également la compétence CONNAISSANCE DE LA NATURE, et un bonus de +2 PI aux dégâts avec les armes de contact ou les projectiles contre des animaux inamicaux. Enfin, **j'obtiens** encore deux talents.
- **La voie du dompteur** : Coup de chance, je suis tombé sur une dame mystérieuse qui est impressionnée par mon cursus ! Je peux donc acquérir une monture épique à la moitié de son prix au choix parmi les suivantes : Licorne, Brebiphant, Chapon fanghien, Hippogriffe, Griffon ou Manticore, avec une journée de formation la concernant (voir : supplément des montures). J'aurai donc +2 aux épreuves de combat sur cette monture.
- **La voie du combattant** : Je suis polyvalent, je l'ai déjà dit je crois ? Bref, je peux choisir à la place d'une voie le RENFORCEMENT, SOIT de l'Assassin, SOIT du Guerrier.
- **La voie bruyante** : Je rencontre quelqu'un qui me permet d'acheter une arme à poudre à la moitié de son prix (voir : supplément des armes à poudre). Mes chances de critique au tir sont améliorées (Crit.+1 au tir) et je sais viser précisément là où ça fait mal (ResoCrit. +1 au tir). Grâce à ses explications, j'ai une réduction de 2 sur les malus liés à un tir localisé à distance. **J'obtiens** aussi la maîtrise des armes à poudre ET la maîtrise +1.

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : À force de devoir détecter les pièges dans les donjons, je suis devenu plus à même de les repérer. Mon habileté s'est développée et j'ai observé pas mal de choses intéressantes :

- Je gagne AD+1 (augmentation de caractéristique).
- Je peux relancer un dé aux épreuves des compétences DÉTECTER et SERRURIER, en conservant le deuxième jet.
- Je gagne aussi un point de maîtrise ET un point de talent à dépenser.

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS. Il faut choisir entre ces différentes voies :

- **La voie du cambrioleur** : mes compétences pour infiltrer des lieux sans y être invité et repéré sont améliorées. Je peux effectuer une relance par jour, en conservant le deuxième jet, sur mes compétences DÉPLACEMENT SILENCIEUX et DÉSAMORCER. Enfin, **j'obtiens** deux points de talent supplémentaires.
- **La voie du tire-laine** : J'ai appris à m'approcher de ma cible avec la furtivité d'un chat, et sais lui dérober ses possessions sans qu'elle ne s'en rende compte, avant de disparaître aussi prestement dans la foule. Je peux effectuer une relance par jour, en conservant le deuxième jet, sur mes compétences CHOURAVER et DÉPLACEMENT SILENCIEUX. En outre, je me déplace de 2 mètres supplémentaires par Assaut quand j'utilise ma compétence APPEL DES RENFORTS. Enfin je gagne deux points de talents supplémentaires.
- **La voie de la brute** : La subtilité, ce n'est pas trop mon fort, je sais être discret quand il le faut mais il ne faut pas me chercher. En combat au contact **contre des humanoïdes**, avec mes armes j'occasionne +2 PI si j'attaque de face, et +4 PI si j'attaque de dos ou de flanc. Je gagne les compétences BOURRE-PIF et INTIMIDER. Enfin, **j'obtiens** une maîtrise +1.
- **La voie de l'espion** : je me suis spécialisé dans la collecte de renseignements et leur monnayage. Je suis plus à même de savoir lorsque quelqu'un me ment et sait raconter des contrevérités afin de noyer le poisson et d'endormir la méfiance de mes interlocuteurs. J'acquies ainsi les compétences FARIBOLES et MÉFIANCE. De plus, je peux effectuer une relance par jour, en conservant le deuxième jet, sur les épreuves liées à chacune de ces compétences. Enfin, **j'obtiens** un talent ET une maîtrise +1.
- **La voie de l'obscurité** : Je rencontre un homme mystérieux qui m'enseigne des choses, et j'aurai désormais accès aux coups spéciaux réservés au NINJA. Je gagne immédiatement l'un de ces coups spéciaux et je bénéficie du RENFORCEMENT du cursus « Ninja ».
- **La voie mafieuse** : Suite à la rencontre avec une véritable légende du milieu, quelqu'un qui est impressionné par mon cursus, j'obtiens trois talents et une maîtrise +1. Je débloquent immédiatement la compétence COMPRÉHENSION DE LA PÈGRE ainsi qu'une relance par jour pour les épreuves la concernant, en conservant le deuxième jet.
- **La voie précieuse** : j'ai longuement étudié ce qui concerne les gemmes et pierres précieuses. Ainsi, j'obtiens une augmentation de 10 % du tarif de ces dernières à la revente, et 20 % de rabais lorsque j'en achète (voir : supplément gemmes et pierres). Enfin, **j'obtiens** une maîtrise ET deux talents.

TRAÎNE-PATINS

-- Au niveau 5 --

RENFORCEMENT : Je ne savais pas faire grand-chose quand j'ai commencé à bourlingué, mais j'ai survécu jusque-là ! Mon habileté s'est développée et j'ai observé pas mal de choses intéressantes. Les gens, désormais, me considèrent presque avec respect !

- Je gagne AT+1 et PRD+1 (augmentation de caractéristiques).
- Je gagne CHA+1 (augmentation de caractéristiques).
- Je peux relancer un dé une fois par jour à n'importe quelle épreuves de Charisme, mais je dois conserver le deuxième jet.
- Je gagne un Point de Destin.
- **J'obtiens** deux talents.

-- Au niveau 10 --

SPÉCIALISATIONS : Je suis maintenant un Traîne-Patin de haut niveau. C'est rare. **J'obtiens** donc deux talents. J'ai maintenant le choix entre plusieurs voies :

- **La voie du parasite** : C'est le *nec plus ultra* de la profession. Vous ne savez pas trop comment vous faites, mais vous arrivez à tirer le meilleur de votre environnement et de vos camarades. Ainsi, tous les soins ou produits de soin utilisés sur votre personne vous rendent +2 PV. Les sortilèges ou prodiges de protection vous donnent +1 PR magique, et les repas vous rendent 1 PV de plus. Si vous êtes à moins de trois mètres d'un allié, vous avez +1 à vos chances de critique en combat. Vous avez également 30 % de chances en moins d'être contaminé par une maladie tant que vous n'êtes pas seul. En outre, si un effet entropique doit vous infliger une mutation, celle-ci tombera sur le plus proche de vos alliés au lieu de vous-même. Pour finir, si vous utilisez MENDIER ET PLEURNICHER, vous gagnez deux fois la somme prévue.
- **La voie du voleur** : Je peux choisir le RENFORCEMENT dans le cursus du voleur et **j'obtiens** en supplément un autre talent.
- **La voie de l'assassin** : Je peux choisir le RENFORCEMENT dans le cursus de l'assassin/ninja et **j'obtiens** en supplément un autre talent.
- **La voie entropique** : J'ai certainement attiré l'attention des dieux et cela donne quelque chose de très bizarre ! J'ai +1 aux chances de critique de TOUTES mes épreuves, mais également +1 aux chances de maladresse. Cela dit, si j'obtiens un critique en combat, j'ai toujours +4 au D20 de résolution (ResoCrit.). Avec ce chamboulement, je peux faire un nouveau tirage pour remplacer jusqu'à 5 APE de mon choix par de nouvelles APE (tirées également au hasard). Enfin, **j'obtiens** une maîtrise quelconque ET un talent.
- **La voie de la rémission** : Un prêtre de très haut niveau s'intéresse à mon cas. Je peux ainsi me débarrasser à tout jamais de deux (et seulement deux) parmi les compétences, talents, APE, traits, mutations, objets maudits OU handicaps dont je ne veux plus entendre parler. Enfin, **j'obtiens** une maîtrise quelconque ET un talent.