

Les Voies Héroïques



Au 4ème Âge, les Miroirs Noirs d'Izrador aspirent peu à peu l'énergie magique d'Aryth. Certains prétendent que, ne pouvant agir directement, elle insuffle une partie de sa puissance à des mortels pour qu'ils défendent sa cause. D'autres affirment que de tous temps des héros se sont dressés, qu'ils portent en eux le sang des elfes, des anges ou démons ou qu'ils soient guidés par le destin.

S'il le désire le MJ peut laisser chaque personnage acquérir gratuitement une voie héroïque lors de sa création. Ce choix est définitif et ne peut être changé d'aucune façon par après.

La liste des voies héroïques est la suivante :

Ami de la nature	Bête sauvage
Chanceux	Charismatique
Descendant de l'Éclipse	Devin
Enfant de l'Acier	Enfant de la terre
Enfant des eaux	Enfant des montagnes
Éveillé	Fidèle
Ombre	Orateur
Sang d'acier	Sang de dragon
Sang de fée	Sang de géant
Sang du nord	Sang pur
Sans douleur	Sauvage
Sentinelle	Soigneur
Tacticien	Touche à tout
Traqueur d'Affamé	Vif

Progressions

A chaque fois qu'il progresse d'un Rang, le personnage peut choisir un nouvel Atout ou Arcane de sa Voie héroïque, ou prendre la capacité Héros d'Aryth.

Atouts héroïques

Sauf mention contraire, le personnage n'a pas à remplir les pré-requis pour les Atouts de sa Voie héroïque, hormis les pré-requis d'Atouts disponibles dans sa voie héroïque.(exemple: un personnage Éveillé ne peut choisir l'Atout Grande Résistance aux Arcanes, que s'il dispose déjà de Résistance aux Arcanes)

Pouvoirs héroïques

Les Pouvoirs d'Arcanes des voies héroïques (à l'exception du Sang de Dragon) sont considérés comme des pouvoirs innés. Ils ne peuvent être dissipés ou détectés, y compris par les Astirax.

La première fois qu'il choisit un pouvoir d'Arcane de sa voie, le personnage détermine aussi quel Attribut (Âme ou Intellect) y est rattaché. Il doit aussi avoir le rang minimum requis pour utiliser ce pouvoir.

Sauf mention contraire, lorsque un pouvoir de voie héroïque est acquis, le personnage gagne 10 Points de pouvoir, +1 par Rang au delà de Novice, pour activer ce pouvoir. S'il acquiert un nouveau pouvoir de voie héroïque, le personnage gagne aussi 5 Points de pouvoirs supplémentaires.

Ces Points de pouvoirs ne peuvent pas être utilisés d'une autre manière, ou être absorbés par un Astirax, le Pouvoir *Siphon d'énergie* ou par tout autre moyen. De la même manière, les miroirs noirs n'ont pas d'influences sur les pouvoirs d'une voie héroïque.

Héros d'Aryth: au début de chaque session le personnage peut choisir de remplacer un des ses jetons par un jeton arcanique ou par un jeton héroïque. Cette capacité peut être prise autant de fois que le joueur a de jetons.

Jeton arcanique: lorsque ce jeton est dépensé le personnage gagne immédiatement 5 Points de pouvoir. Ces points doivent être dépensés dans le round, tout point non utilisé est perdu à la fin du round. Ils peuvent être utilisés pour n'importe quel pouvoir d'Arcanes ou de Voie Héroïque. Ce jeton peut aussi être utilisé comme un jeton normal. On pourra utiliser un jeton bleu pour symboliser ce jeton.

Jeton héroïque: ce jeton fonctionne comme un jeton normal, si ce n'est qu'il donne un bonus de +1d6 au jet, qu'il s'agisse d'un jet relancé ou d'un jet d'encaissement. On pourra utiliser un jeton rouge pour symboliser ce jeton.

Ami de la nature

Quelques rares héros d'Aryth entretiennent un véritable lien avec le monde naturel, un lien allant au-delà d'une simple affinité avec la nature. Ils comprennent comment les plantes les animaux et le climat interagissent, entre eux et avec les autres habitants d'Aryth. Ces héros disposent de capacités qui leur permettent de communiquer avec la nature et de faire appel à elle en cas de besoin. Ils recherchent souvent des compagnons qui partagent le même intérêt qu'eux pour la nature et qui peuvent les aider à détruire l'Ombre avant qu'elle ne corrompe définitivement le monde.



Atouts:

Maître des bêtes

Fidèle Compagnon : un compagnon animal de l'Ami de la Nature

Pouvoirs :

Enchevêtrement (uniquement en milieu naturel)

Ravage (en extérieur uniquement)

Bête sauvage

Alors que certaines voies héroïques permettent aux personnages de communiquer avec les animaux ou d'imiter leurs capacités, la bête sauvage, elle, est devenue un véritable animal. Les souffrances infligées depuis des années par les Seigneurs des Ténèbres et leurs créatures maléfiques ont eu raison des derniers vestiges de civilisation de la bête, et l'ont forcée à revenir à un état plus primitif pour faire face au désespoir et à la douleur qui l'entourent. En suivant son seul instinct, la bête parvient beaucoup mieux à contrôler son environnement et à survivre dans le monde cruel créé par Izrador.

La bête sauvage n'a qu'un précepte : tuer, ou être tuée. Elle est loyale avec ceux en qui elle peut avoir confiance, et dangereuse pour tous les autres. Quand elle se lance sur son ennemi, il n'y a plus qu'une conclusion possible...

Atouts:

Bête humaine: Dispose d'une attaque par griffes ou morsure (For+d6). Au choix vision nocturne ou sens sur-développé (+2 en perception avec le sens choisi).

Frénésie (armes naturelles uniquement).

Pouvoirs :

Augmentation de trait (uniquement en Force, Agilité, ou Vigueur).

Terreur (uniquement envers les animaux).

Chanceux

Un personnage chanceux est un enfant de la fortune, un maître de la destinée, qui peut d'une pensée changer le cours des choses. Le héros chanceux se montre souvent fantasque et insouciant, même face à un grand danger. Il n'a pas peur de prendre des risques, quelles que soient les conséquences auxquelles il s'expose, ou auxquelles il expose ceux qui l'entourent. Il a confiance en la roue de la fortune et, au grand dam de son entourage, il se sort très souvent des situations les plus périlleuses sans une égratignure.

Atouts:

Chanceux

Très Chanceux

Pouvoirs :

Déflexion (uniquement sur soi)

Charismatique

Les gens du peuple d'Aryth n'osent pas se dresser contre la domination des Seigneurs des Ténèbres, de peur de voir leur famille et leur maison détruites. Occasionnellement, un héros apparaît, si charismatique qu'il peut convaincre même les plus réticents de combattre l'Ombre. De tels héros prennent souvent la tête de groupes de rebelles, galvanisent leurs contemporains grâce à leurs mots et leurs actions, et se

servent de leur personnalité et de leur force de caractère pour aider ceux qui sont dans le besoin. Leur capacité magique à manipuler les autres est puissante, mais leur meilleure arme demeure l'étincelle d'espoir qu'ils emportent toujours avec eux.



Atouts:

- Charismatique**
- Commandement**
- Leader Naturel**
- Ferveur**
- Meneur d'hommes**
- Serrez les Rangs**

Pouvoirs :

Marionnette

Descendant de l'éclipse

Quand l'Éclipse isola le monde d'Aryth des autres plans existants, de nombreuses créatures natives de ces plans s'y retrouvèrent prisonnières. Aujourd'hui encore, des milliers d'années plus tard, certaines de ces créatures errent toujours à la surface d'Aryth en quête d'un moyen pour en sortir. Au cours des siècles, certaines d'entre elles ont noué des relations privilégiées avec les mortels, et leur sang s'est ainsi mêlé à celui de quelques rares lignées de ce monde. Combiné aux pouvoirs du héros, ce lien de sang offre au personnage des capacités uniques. Les descendants de l'Éclipse sont pris entre deux mondes et leur personnalité est souvent déroutante pour ceux qui ne les connaissent pas bien. Ils ne sont pas plus à l'aise avec les créatures d'autres plans qu'avec les mortels, mais ils savourent chaque rencontre avec d'autres êtres de leur espèce.

Atouts:

Sang de planaire : Charisme +4 envers les esprits captifs.

Enragé

Pouvoirs :

Convocation d'alliés (le nombre et le type de créatures invoquées est déterminé par le MJ)

Devin

Les devins sont dotés d'une double vue, un don mystérieux qu'ils ont hérité du passé. Des images leur parviennent pendant leur sommeil, quand ils plongent leur regard dans une grande soucoupe d'eau claire, et quand ils entrent en transe. Les personnages devins sont souvent renfermés, car ils cherchent en eux les réponses qu'ils ne trouvent pas dans leurs visions.



Atouts:

Vision du devin : Peut essayer de voir le passé d'un objet, d'un lieu, ou d'une personne qu'il touche. Les visions se font sous formes de flash, et peuvent être très précises ou au contraire très brèves. Le Devin fait un jet d'âme, en cas de Succès il remonte à un jour, en cas de Relance il remonte à une semaine, 1 mois pour 2 Relances, 1 an pour 3 Relances. Un échec sur le dé Joker le rend Secoué.

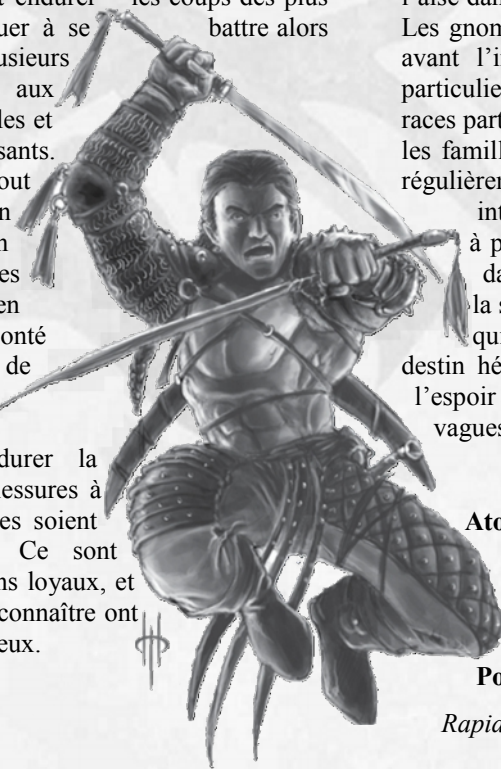
Pouvoirs :

Divination

Analyse de l'ennemi

Enfant de l'Acier

Un enfant de l'acier peut endurer les coups des plus féroces créatures, continuer à se battre alors qu'il est transpercé de plusieurs flèches orques, résister aux conditions les plus difficiles et aux venins les plus puissants. Un tel héros peut à lui tout seul changer le cours d'un combat et mettre en déroute des forces largement supérieures en nombre, par sa seule volonté de vivre. Les enfants de l'acier sont généralement des êtres solitaires, préférant endurer la douleur de milliers de blessures à l'abri des regards, qu'elles soient physiques ou morales. Ce sont cependant des compagnons loyaux, et ceux qui ont appris à les connaître ont un immense respect pour eux.



Atouts:

Endurci

Coriace

Vigoureux : le dé de Vigueur est augmenté d'un type de dé.

Pouvoirs :

Armure (uniquement sur soi)

Enfant de la terre

Un enfant de la terre descend des nains et des autres races de fées de la montagne, qui préfèrent vivre sous terre plutôt qu'à la surface du monde. Le personnage possède toujours quelques-uns des traits de ces créatures, comme la capacité de voir dans le noir et une certaine affinité pour les pierres. Si l'enfant de la terre peut aisément survivre à la surface d'Aryth, il préfère

toutefois avoir un plafond fait de roche au-dessus de la tête. Ceci peut parfois le rendre un peu désagréable, notamment après une longue période passée à la surface. Mais c'est un héros fidèle, dont la loyauté et les prouesses ne peuvent être niées.

Atouts:

Issu de la terre : Infravision, +2 à tous les jets nécessitant une connaissance ou un travail de la pierre ou des métaux.

Pouvoirs :

Enfouissement

Enfant des eaux

Parmi les habitants d'Éredane, certains se sentent plus à l'aise dans l'eau que les deux pieds bien plantés dans le sol. Les gnomes, de par leur culture et leur rôle dans le monde avant l'invasion du continent, ont toujours eu un lien particulier avec l'eau, mais de nombreux membres d'autres races partagent cette affinité. Des Dorns et des Sarques, dont les familles vivent sur la côte de la Pellurie, se retrouvent régulièrement sur les eaux souvent glacées de la mer intérieure. Le temps que ces gens passent à nager ou à pêcher est le seul moment de liberté qui leur reste, dans ces régions dirigées par les seigneurs perfides à la solde de l'Ombre. Il arrive que les enfants des eaux quittent leurs demeures côtières pour aller vers un destin héroïque, mais ils gardent toujours dans leur cœur l'espoir de retrouver un jour le doux bruissement des vagues.

Atouts:

Aquatique : ne peut pas se noyer, se déplace dans l'eau à une Allure égale au dé de natation. +2 en Natation.

Pouvoirs :

Rapidité (uniquement sur soi et dans l'eau)

Enfant des montagnes

Les nains des Kaladrunes ne sont pas les seuls habitants à peupler les régions montagneuses d'Aryth. Que ce soient les réfugiés asmandariens cachés sur la Terrasse des Anciens ou les tribus érunils installées dans les contreforts des montagnes Cornues, de nombreuses communautés se sont rassemblées dans les montagnes après l'invasion du dieu sombre. Les enfants des montagnes sont des héros puissants et robustes, capables de supporter l'environnement implacable et meurtrier de leur terre d'origine et de surmonter les épreuves physiques de la vie en haute montagne. Quand, pour des raisons personnelles, ils quittent leurs demeures, ils trouvent souvent que la vie est beaucoup plus facile dans les plaines, en comparaison. Les enfants des montagnes sont pragmatiques et ne prennent jamais pour acquis leur vie ou leur relative liberté.

Atouts:

Forestier

Sixième sens

Embuscade de groupe : s'il passe une minute à aider ses compagnons, on utilise la Discrétion de l'enfant des montagnes pour faire un jet de groupe.

Pouvoirs :

aucun

Éveillé

Quelques personnages sur Aryth sont nés avec en eux une étincelle de magie, mais pour diverses raisons, ils n'apprennent jamais réellement à s'en servir au-delà de simples enchantements ou de simple tours de magie mineure. Les fluides magiques qui coulent dans les veines de l'éveillé n'aspirent pourtant qu'à être libérés, et, à un certain moment de sa vie, il comprend son pouvoir lors d'une rencontre avec un magicien aguerri. Quand la magie est utilisée à proximité d'un éveillé, il peut la ressentir comme s'il en était lui-même le détenteur. Il est alors capable de conférer sa propre puissance aux sortilèges d'un autre ou de refaçonner n'importe quelle magie invoquée en sa présence.

Note: un éveillé ne peut jamais acquérir lui-même un Atout d'Arcanes.

Atouts:

Éveillé : 10 Points de pouvoirs, +1 par Rang au delà de Novice, utilisables par un arcaniste à 10 mètres ou moins et peut utiliser l'Atout **Drain de l'âme**. Quand au moins un point de pouvoir est dépensé, l'éveillé peut faire un jet d'Arcane collaboratif qui ne compte pas comme une de ses actions.

Changer l'aspect (pré-requis : **Éveillé**) : l'éveillé choisit un aspect qu'il peut choisir d'appliquer à tout sort utilisé dans les 10m.

Nouveaux aspects (pré-requis : **Changer l'aspect**) : l'éveillé connaît deux nouveaux aspects, qu'il peut appliquer aux sorts utilisés dans les 10m.

Redirection (pré-requis : **Éveillé**) : un éveillé qui a conscience du lancement d'un sort dans les 10m peut en changer la cible si la portée du sort n'est pas personnelle. L'éveillé n'a pas besoin de savoir

quel sort va être lancé pour l'affecter.

Résistance aux arcanes

Grande Résistance aux arcanes

Pouvoirs :

Dissipation

Fidèle

Même si les dieux ont disparu d'Aryth depuis des millénaires, la foi des mortels est tenace. Le héros fidèle sait qu'autrefois les dieux bénissaient son monde, et il croit qu'un jour ces divinités reviendront, apportant avec elles l'avènement d'un âge nouveau. Le pouvoir de sa foi est transformé par la magie du destin en une énergie puissante, qui le protège, ainsi que ses alliés, de tout danger. Le fidèle parle rarement ouvertement de ses convictions religieuses, car il sait que cela peut paraître absurde à la plupart des gens qu'il croise. En revanche, même les plus sceptiques ne peuvent douter de ses incroyables pouvoirs.

Atouts:

Guerrier Saint (10 Points de pouvoir, +1 par Rang au delà de Novice, pour repousser les mort-vivants et les esprits)

Pouvoirs :

Augmentation de trait

Bannissement

Ombre

Certains héros sont plus à leur aise lorsque vient la nuit, et qu'ils sont loin du regard inquisiteur des Seigneurs des Ténèbres et de leurs serviteurs. Ils préfèrent la lumière pâle de la lune et des étoiles aux rayons clairs et limpides du soleil. Le pouvoir qui est en eux leur donne la faculté d'obscurcir leurs mouvements et de battre rapidement en retraite, que ce soit à l'aide de leurs jambes ou en se fondant dans les autres ombres. L'ombre est souvent prise pour un ennemi des peuples d'Aryth à cause de son affinité pour la nuit. Pourtant, elle peut être un insurgé bien plus efficace que tous ceux qui continuent

à se battre ouvertement.

Atouts:

Ombre : Vision nocturne et +2 en Discrétion.



Pouvoirs :

Téléportation (d'une ombre à une autre ombre en vue)

Invisibilité (uniquement sur soi et si le personnage reste dans les ombres)

Orateur

Dans un monde où les paroles décrivent Izrador et les Seigneurs des Ténèbres ont été bannies, le pouvoir des mots ne doit pas être sous-estimé. L'orateur porte le pouvoir de ces mots à un niveau bien supérieur en faisant de ses émanations vocales une véritable source d'énergie. Il peut briser une porte d'un cri, causer une douleur intense à son ennemi en l'invectivant, et changer la réalité par le simple intermédiaire de sa voix. Les orateurs se voient souvent comme des leaders, du fait de la nature de leur pouvoir, et ceux qui ne prennent pas garde à leurs mots sont des sots ! Certains d'entre eux utilisent leurs capacités plus humblement, et se considèrent comme les gardiens d'un peuple vaincu et opprimé. L'orateur choisit ses mots soigneusement, et ce qu'il dit est souvent la dernière chose que son ennemi entend.

Atouts:

Charismatique

Don des langues

Pouvoirs :

Compréhension des langues

Confusion (mot de pouvoir)

Enchevêtrement (mot de pouvoir)

Sommeil (mot de pouvoir)

Marionnette (mot de pouvoir)

Note: pour qu'un mot de pouvoir soit effectif, il doit être entendu par la cible.

Sang d'acier

Par la force des choses, le sang d'acier vit souvent une vie de mercenaire, aidant tour à tour les rebelles et les armées des Seigneurs des Ténèbres. Quand ils réalisent que leurs pouvoirs vont au-delà des pouvoirs obtenus grâce à un entraînement intensif, la plupart des sangs d'acier comprennent qu'ils ont été choisis par Aryth pour la défendre et renoncent à leur allégeance à l'Ombre du Nord. Leur goût naturel pour les armes fait

d'eux d'excellents guerriers et d'excellents maîtres de guerre.

Atouts:

Tout Atout de Combat dont les pré-requis sont remplis

Pouvoirs :

Analyse de l'ennemi

Don du Guerrier



Sang de dragon

Les dragons sont souvent associés aux plus pures énergies magiques, et il fut un temps où les apercevoir était chose courante sur Aryth. Certains prétendent qu'il leur arrivait parfois de prendre une apparence différente et de se mélanger aux autres espèces. Peut-être sont-ce des unions entre les dragons et les autres races qui ont donné naissance aux héros d'Aryth qu'on appelle aujourd'hui les sangs de dragon. Ces derniers ont une affinité naturelle pour la magie et les énergies arcaniques qui imprègnent le monde. Ils sont souvent impétueux et irascibles, mais en raison du pouvoir qui émane d'eux, ils sont sans cesse traqués par les chasseurs à la solde d'Izrador.

Atouts:

Sang de Dragon :+10 Points de pouvoir, +1 par Rang au delà de Novice, pour la tradition Hermétique ou Spirituelle au choix.

Atouts de pouvoir, dont Nouveau Pouvoir.

Pouvoirs :

Aucun

Sang de fée

Peu de gens, même parmi les elfes, ont aujourd'hui l'occasion de rencontrer un véritable représentant du peuple fée. Comme les extérieurs qui furent emprisonnés dans des corps de chair et de sang ou forcés à errer, privés de leur corps, les fées furent elles aussi irrémédiablement transformées par l'Éclipse. Mais contrairement aux extérieurs, les fées ne soutiraient pas leurs pouvoirs à Aryth, elles en bénéficiaient, et ainsi, elles purent devenir de véritables esprits de la nature. Peut-être les fées ont-elles joué un rôle dans l'apparition des sangs de fée. Ces héros sont à la fois perspicaces et naïfs, fragiles et puissants, et ils

ont hérité de la grâce et de la puissance surnaturelle de leur peuple d'origine.



Atouts:

Sang de fée : Vision nocturne, +5 Points de pouvoir pour la tradition Spirituelle.

Pouvoirs :

Détection/dissimulation d'Arcanes

Déguisement

Invisibilité

Sommeil

Sang de géant

Les sangs de géant sont rares dans le monde d'Aryth et certains remettent même en question le fait que du sang de géant coule dans leurs veines. Ces héros peuvent atteindre une taille de 2,50 mètres et, en combat, ils sont réellement terrifiants. Malgré leur taille, les sangs de géant ont souvent un caractère placide et cherchent plutôt à éviter de se faire remarquer, notamment par ceux qui aimeraient voir morts tous les héros d'Aryth. Seuls les humains, les Orques et les Dworgs peuvent sélectionner cette voie héroïque.

Atouts:

Géant : Taille +1, cet Atout peut être pris deux fois.

Costaud

Véloce

Musclé : le dé de Force est augmenté d'un type de dé.

Pouvoirs :

Augmentation de trait (uniquement sur soi et en Force)

Croissance (uniquement sur soi)

Sang du nord

Né au milieu de la toundra gelée des Terres du nord, le sang du nord est de forte constitution, ce qui lui permet de résister aux divers désagréments du climat de son pays et aux souffrances imposées par la vie dans des régions inhospitalières. Le sang du nord a tendance à être sévère, et pour lui l'humour n'est qu'une perte d'énergie. Il s'exprime par phrases courtes, va directement à l'essentiel, et n'a pas la patience nécessaire pour palabrer, même quand le vent glacial n'est pas là pour lui geler les lèvres. Le plus souvent, les sangs du nord sont des orques ou des Dorns des Terres du nord qui ont décidé de prendre les armes et de se dresser contre leurs oppresseurs, mais certains Érunsils, et certains individus déracinés appartenant à d'autres races sont eux aussi susceptibles de se découvrir une âme de glace.



Atouts:

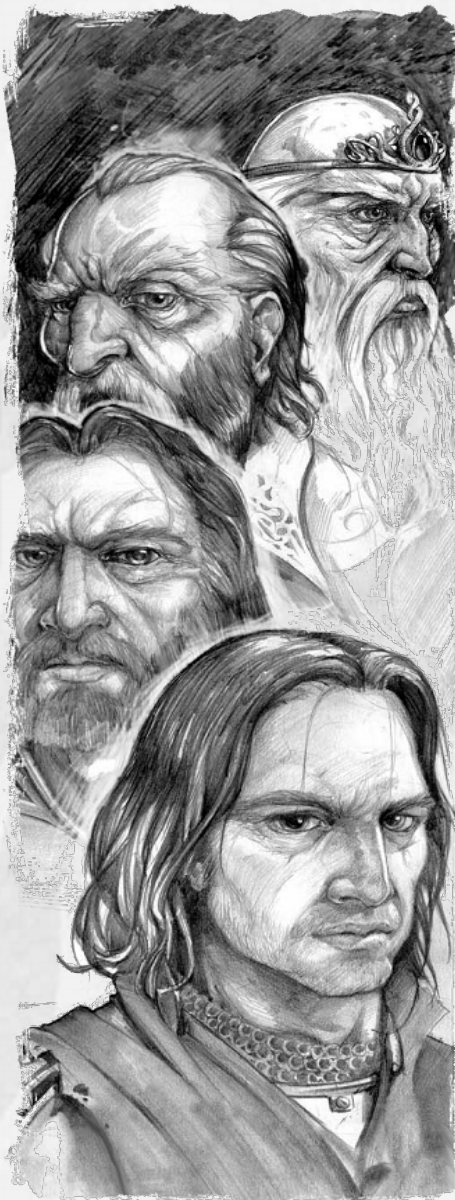
Sang du nord : +4 pour résister aux effets du froid, +2 en Discrétion, Survie et Pistage dans les environnements froids.

Pouvoirs :

Adaptation environnementale (uniquement contre le froid)

Sang pur

Les sangs purs représentent la combinaison parfaite des différentes lignées de l'Éren, mêlant les meilleurs traits des descendants Dorns et Sarques. Leurs ancêtres sont les héros qui ont forgé les nations, dirigé les clans, découvert les nouveaux territoires, et défié Izrador au cours des siècles. Ils sont doués, s'adaptent facilement et possèdent de nombreux talents qui font d'eux des aventuriers d'exception. En raison de leurs qualités physiques, leur habileté, leur vivacité d'esprit et leurs sens aiguisés, ce sont des héros tout désignés pour aider ceux qui luttent contre le dieu sombre et ses serviteurs. Les sangs purs savent aussi dissimuler ces caractéristiques qui les séparent des gens normaux, et attendre le moment propice pour dévoiler leur héritage et diriger le combat contre les Seigneurs des Ténèbres.



Atouts:

Né pour l'aventure: +2 à trois compétences au choix.

Sang de Roi: chaque jour le personnage choisit s'il est un héros parmi les hommes (Charisme +2 envers les ennemis de l'Ombre, +2 en Intimidation contre les serviteurs de l'Ombre) un héros subtil et discret (Charisme +2 envers les serviteurs de l'Ombre, +2 en Intimidation contre les ennemis de l'Ombre).

Pouvoirs :

Augmentation de trait (uniquement sur soi)

Sans douleur

Les personnages sans douleur ont pris du recul avec un monde qu'ils jugent à l'agonie. Ils sont tellement submergés par l'idée que tout est vain face à la puissance d'un dieu, qu'ils cessent de tenir compte de leur bien-être ou de celui des autres. Il n'y a, après tout, plus aucun espoir. Pourtant, parce qu'il n'est plus sensible à rien, le sans douleur devient l'adversaire ultime de l'Ombre. Certains développent des pulsions morbides à cause de cette relation avec le monde, un état d'agitation extrême qui leur donne une dose d'énergie supérieure. D'autres tentent de garder intimes leurs angoisses, et vivent sans faire peser sur leur entourage le poids de leur fardeau. On trouve souvent des sans douleur parmi les nains et les elfes, dont les terres sont assiégées par les forces du seigneur sombre, mais aussi parmi les membres des autres races qui, dans leur lutte pour la survie et la liberté, perdent espoir à force de lutter contre un pouvoir qui les dépasse.



Atouts:

Inceivable

Nerfs d'acier

Nerfs d'acier trempé

Trompe-la-Mort

Pouvoirs :

Secours (uniquement sur soi)

Sauvage

On trouve des personnages ayant du sang d'animaux dans leurs veines dans tous les coins d'Aryth. Ils ont toujours des tendances anti-sociales et une mentalité de meute : une fois qu'ils ont choisi leurs compagnons de route, ils les défendent jusqu'à la mort. Les sauvages sont féroces au combat, et préfèrent les attaques rapides et brutales plutôt que les manœuvres alambiquées prévues à l'avance. Ils entretiennent un rapport privilégié avec les animaux, et leurs compagnons animaux deviennent de plus en plus puissants à mesure que leurs maîtres le deviennent. Le sauvage doit choisir un animal de taille +3 ou inférieure comme créature de prédilection.

Atouts:

Maître des bêtes : créature de prédilection uniquement.

Lien animal

Pouvoirs :

Ami des Bêtes (créature de prédilection uniquement)

Augmentation de trait (créature de prédilection uniquement)

Transformation (en créature de prédilection uniquement)

Sentinelle

Un héros né sous le signe de la sentinelle a pour vocation d'aider les autres. En général, cela se manifeste par une loyauté indéfectible envers un individu ou un groupe, ou par une dévotion farouche à une cause, une idéologie, à laquelle adhèrent le personnage et les personnes en qui il croit. Les sentinelles figurent parmi les plus fameux adversaires de l'Ombre. Elles cherchent en permanence à aller plus loin dans leur lutte contre Izrador et ses Seigneurs des ténèbres, et ne craignent jamais d'affronter les funestes dangers auxquels leur quête les mène, inéluctablement.

Atouts:

Champion : contre les créatures maléfiques et serviteurs d'Izrador.

Lien mutuel

Brave

Pouvoirs :

Frappe (uniquement contre les créatures maléfiques et serviteurs d'Izrador)

Soigneur

Est-ce dû au lien qui les unit à la magie salvatrice d'Aryth ou est-ce à l'expression de l'intérêt profond qu'ils portent à autrui, toujours est-il que certains héros sont capables de réaliser des prouesses de guérison sans que leur corps en souffre, et sans qu'ils aient appris à lancer le moindre sort. Les soigneurs sont des gens très recherchés ; les bons et les innocents ont besoin d'eux pour les aider à faire face aux abus des serviteurs du dieu sombre, et les serviteurs d'Izrador les recherchent afin de les empêcher d'aider les forces du bien et de leur donner espoir. La plupart des soigneurs font tout ce qui est en leur pouvoir pour dissimuler leur nature, et se font souvent passer pour des herboristes ou de simples docteurs itinérants.

Atouts:

Guérisseur

Pouvoirs :

Guérison

Grande Guérison (pré-requis : *Guérison*)

Secours

Tacticien

Certaines personnes pensent que les esprits des anciens généraux attendent que des hommes dignes reprennent leur flambeau. Ceux qui suivent la voie héroïque du tacticien sont peut-être les fils spirituels de ces braves généraux. Leur faculté à commander est unique, qu'ils soient des paysans désespérés aidant les leurs à s'organiser face à une attaque d'Affamés, ou des généraux expérimentés ralliant leurs troupes de vétérans pour un ultime assaut. Bien que le tacticien soit généralement un homme d'armes, il excelle au commandement des autres pendant les combats, et parvient à faire en sorte que ses compagnons donnent le meilleur d'eux-mêmes.

Atouts:

Commandement

Tout Atout de Commandement, dont le pré-requis de Rang est rempli.

Pouvoirs :

Aucun



Touche à tout

Pour s'en sortir, certains héros d'Aryth apprennent tout ce qui est susceptible de les aider à survivre et deviennent des touche-à-tout. Grâce à un héritage riche et mélangé, à un lieu de naissance parcouru par de multiples vagues d'énergies, ou simplement grâce à cette petite étincelle de pur chaos au fond d'eux, ces héros parviennent à développer des capacités très variées et à s'adapter à toutes les situations. Les touche-à-tout préfèrent l'expérience accumulée sur le tas à celle apportée par un travail de fond, et leurs centres d'intérêts changent régulièrement, dès lors qu'ils ont atteint un niveau de compétence satisfaisant à leurs yeux. Quoi qu'il en soit, la variété des talents du touche-à-tout pourront en de maintes occasions sauver la mise de compagnons dans le besoin.

Atouts:

Touche à tout

Versatilité: si une Progression est dépensée pour augmenter ou acquérir des compétences, le touche à tout gagne d4 dans une compétence qu'il ne maîtrisait pas encore.

Pouvoirs :

Un Pouvoir au choix dont les pré-requis de Rang sont remplis. Un touche à tout ne peut jamais prendre eux fois de suite un pouvoir comme capacité de voie héroïque. De plus il ne gagne que 5 Points de pouvoir, +1 par Rang au delà de Novice, la première fois qu'il choisit un pouvoir, et 2 Points de pouvoir par pouvoir supplémentaire.

Traqueur d'Affamé

Les Affamés représentent un danger réel pour les peuples d'Éredane, et ils font partie des créatures les plus horribles que l'on puisse croiser dans le monde de Midnight. Il n'y a rien de plus terrible que de voir un proche décédé ramper hors de sa tombe dans l'espoir d'assouvir sa soif de chair fraîche. Heureusement pour les peuples d'Éredane, un petit nombre de héros déterminés naissent avec la capacité de tuer ces créatures fétides et de libérer leurs âmes tourmentées.

Atouts:

Traqueur : +2 aux jet de Terreur contre les morts-vivants. Détection de la présence de morts-vivants dans un rayon de 10 mètres par Rang sur un jet d'Âme (une Relance indique le nombre approximatif).

Champion : contre les Mort-vivants.

Pouvoirs :

Frappe (efficace uniquement contre les mort-vivants)

Vif

Le vif semble vivre dans un monde différent de celui des autres gens, un monde où les choses se passent plus vite. Quand les autres marchent, les vifs sprintent. Quand les autres tirent leur épée, les vifs ont déjà porté leur premier coup. Il est aussi difficile de les frapper que d'essayer de les attraper. En général, les vifs vivent leur vie à fond, travaillent avec autant d'entrain qu'ils s'amusent, et réfléchissent aussi rapidement qu'ils se mettent debout. Le dynamisme continu des vifs peut être fatigant pour leur entourage, et parvenir à supporter leur personnalité explosive peut devenir une véritable épreuve pour leurs compagnons de route.

Atouts:

Vif

Véloce

Dégaine comme l'éclair

Pouvoirs :

Vitesse

Rapidité

