

SAVAGE



Merci à Randy Mosiondz (http://members.shaw.ca/mosiondz/savage_worlds/index.htm) de m'avoir permis d'utiliser son travail.

J'ai également utilisé le matériel du livre de base de Warhammer ainsi que le matériel des sites : **LE MARTEAU DE WARHAMMER** (<http://marteau.warhammer.free.fr/warhammer.php3>) et **WARHAMMER : L'HÉRITAGE DES ANCIENS** (<http://wjrf.fr.st/>). Merci aux webmasters pour la qualité (et la quantité) de leur contenu.

Création du personnage

RACES JOUABLES

Les joueurs peuvent choisir de jouer des humains, des nains, des elfes de bois ou des halfings. Voir la section des races du livre de base pour plus de détails.

ARCANES

Il y a deux types d'arcanes de pouvoir disponibles dans le monde de Warhammer : *Miracles* et *Magie*. Des miracles sont donnés aux prêtres et aux druides qui adorent respectivement le panthéon des déités du vieux monde et la vieille foi.

Lors du choix de l'arcane de magie, on estime que le PJ a étudié dans une des universités impériales de la magie et possède un permis d'utiliser la magie ; autrement il est considéré un magicien errant* et peut être poursuivi par les chasseurs de sorcières.

POUVOIRS

Les magiciens ont habituellement accès à des sorts orientés vers les combats, comme « armure », « flèche » ou « explosion ». Ils n'ont pas habituellement accès aux sorts de « guérison » ou « coup puissant » qui sont réservés à des serviteurs des déités respectives (cf. paragraphe suivant)

Les prêtres font appel aux *Miracles* qui reflètent la nature de la déité qu'ils servent. Les prêtres de Sigmar possèdent des atouts « coup puissant » et « augmentation d'un trait » tandis que les prêtres de Shallya emploient des sorts comme « guérison » ou « guérison majeure ».

pour simplifier : Sorts

Il est possible d'utiliser les sorts du livre de base de Warhammer avec les coûts et les effets en général identiques.

EQUIPEMENT

Tous les PJ commencent avec 50 couronnes d'or pour acheter l'équipement à partir du livre de règles. Une fois le jeu commencé, les joueurs devraient se référer aux prix du « Guide du vieux monde » dans le livre de règles de Warhammer.

pour simplifier : Conversion d'encombrement

Diviser par 4 (arrondir au supérieur) l'encombrement indiqué dans l'équipement des livres de Warhammer pour tomber sur l'encombrement équivalent à celui de Savage World.

PASSAGE DE NIVEAUX

Les règles de passage de niveau s'appliquent comme indiqué dans le livre de règles de Savage Worlds.

pour simplifier : Changement de carrière

Le PJ peut changer de carrière à chaque changement de rang. L'accession à des carrières avancées sera conditionnée par les atouts. L'accession à des carrières de base est faite suivant l'arbre des carrières classique de Warhammer.

Handicaps

APPRENTI (MAJEUR)

Ce handicap peut être pris par un PJ commençant avec un arcane de pouvoir. Le PJ commence avec un pouvoir de moins et ne peut gagner des nouveaux pouvoirs qu'après le gain d'un rang.



ATOUTS MAGIQUES

SENS MAGIQUE

Un PJ peut dépenser une action pour déterminer si un objet ou une personne est de nature magique. A cette fin il doit toucher la cible et faire un jet d'*Ame*. Il ne peut déterminer quelle est la fonction de l'objet ni sa nature magique, mais statuer simplement que la magie est présente ou non.

SENS MAGIQUE AMÉLIORÉ

Comme précédemment, mais peut sentir la présence de la magie dans le rayon de deux fois type du dé d'*Ame* mètres, (sans obligation du toucher donc).

ATOUTS HORS MAGIE

HOMME DE LOI

Conditions : Novice, Non-Criminel

Le PJ a été accepté comme un officiant de justice, que ce soit un garde, un patrouilleur rural ou un champion de justice. Il a le droit de faire respecter les lois de la contrée de sa juridiction et est muni de l'équipement nécessaire pour assumer sa charge, comme un uniforme ou des armes. N'importe quel abus des pouvoirs légaux pratiqué par le PJ peut mener à la réprimande ou à l'expulsion de l'établissement juridique en question.



Atouts professionnels

CARRIÈRES DE BASE (ATOUTS PROFESSIONNELS HORS MAGIE)

Les carrières de base sont des atouts que le joueur ne peut choisir qu'en changeant de niveau.

AGITATEUR

Carrière précédente : - OU *Collecteur d'Impôts, Domestique, Estudiant, Initié, Prédicateur*

Conditions : Connaissance de la Rue d6, Intellect d8, Ame d6

Un agitateur manipule l'opinion publique. Il a +1 en *Persuasion* et +1 en *Connaissance de la Rue*. Lorsqu'il s'adresse à un groupe important de personnes il a un bonus de +1 en *Charisme* (cumulable avec les bonus mentionnés plus haut).

Débouchés : *Hors-la-loi, Charlatan, Démagogue*

APOTHICAIRE

Carrière précédente : -

Conditions : Intellect d8, Perception d6

Un apothicaire est versé dans la science de composants minéraux et végétaux. Il gagne la compétence de *Connaissance de la Chimie* à d4 (ou une augmentation) qui lui facilite l'examen des minerais et des substances liquides. Il a +1 en *Soins* s'il essaye de préparer un remède contre un poison.

Débouchés : *Apprenti-Alchimiste, Prospecteur, Charlatan, Médecin*

APPRENTI-ALCHIMISTE

Carrière précédente : - OU *Apothicaire, Ingénieur, Médecin*

Conditions : Intellect d8, Perception d6

Un apprenti alchimiste s'exerce dans la science des composants. Il gagne la compétence de *Connaissance de la Chimie* à d4 (ou une augmentation) qui lui facilite l'examen des minerais et des substances liquides. Il a également un +1 en *Perception*.

Débouchés : *Bateleur (Prestidigitateur), Guide Racoleur, Trafiquant des Cadavres, Prospecteur, Alchimiste (niveau 1), Charlatan, Faux-monnayeur*

APPRENTI-ARTISAN

Carrière précédente : -

Conditions : Intellect d6, Force d6, Agilité d6

Un Apprenti-Artisan vise à devenir un professionnel dans un domaine précis. Il gagne la compétence de *Connaissance* de ce domaine à d4 (ou une augmentation). Il a également un +1 en *Conduite* des attelages et +1 en *Réparation* pour les objets proches de son domaine (un apprenti maçon ne pourra pas réparer une épée, un

apprenti forgeron ne saura pas remettre d'aplomb une armure en cuir...)

Débouchés : *Brigand, Garde du Corps, Maître-Artisan* (même métier uniquement)

APPRENTI-SORCIER

Carrière précédente : -

Conditions : Intellect d8, Perception d6

Un apprenti sorcier aspire à devenir un jeteur de sorts. Il apprend les arcanes de *Magie* et gagne la compétence de *Lancer un sort* à d4 (ou une augmentation). Il a également deux sorts (de son choix) du grimoire de la Magie Mineure.

Débouchés : *Bateleur (Prestidigitateur), Guide-racoleur, Joueur Professionnel, Pilleur des Tombes, Trafiquant des Cadavres, Charlatan, Sorcier niveau 1*

BATELIER

Carrière précédente : - OU *Matelot*

Conditions : Force d6, Ame d6, Force d6, Navigation d6

Un batelier est un navigateur fluvial ou côtier. Il a +1 à *Navigation* s'il n'est pas en pleine mer. Il bénéficie également d'un bonus de +1 à *Notation*. Il possède une embarcation (taille à l'appréciation du MJ et du joueur). Il est deux fois plus résistant à l'alcool que la moyenne.

Débouchés : *Contrebandier, Hors-la-loi, Matelot*

BATELEUR

Les bateleurs sont des amuseurs publics mais leurs talents diffèrent de tout au tout. La plupart vivent au sein des troupes itinérantes.

Acrobate

Conditions : Novice, Agilité d8, Force d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+2 en *Agilité* pour toutes les actions acrobatiques. +1 en *Parade* si non encombré.

Débouchés : *Voleur*

Acteur* ou Imitateur*

Conditions : Intellect d6, Ame d8

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+1 en *Sarcasmes* et +1 en *Charisme*. Il a une facilité innée de passer pour quelqu'un d'autre en jouant sur le physique pour un acteur ou sur le comportement – dont la voix – pour un imitateur (test avec un jet d'*Intellect*).

Débouchés : -

Chanteur, Troubadour ou Poète

Conditions : Ame d6, Intellect d8

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+1 en *Charisme*, +2 après une prestation réussie de chant de musique ou de poésie (jet d'*Intellect*). +1 en *Sarcasmes*.

Débouchés : Ménestrel (pour le *Troubadour*)

Diseur de Bonne Aventure

Conditions : Ame d6, Intellect d8

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+1 en *Perception*, +1 en *Connaissance de la Rue*

Débouchés : Charlatan

Fantaisiste

Conditions : Ame d8, Intellect d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+1 en *Sarcasmes*, +1 en *Connaissance de la Rue*

Débouchés : Démagogue

Funambule

Conditions : Ame d6, Agilité d8, Force d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+1 en *Escalade*, +1 en *Agilité* pour toutes les actions acrobatiques.

Débouchés : *Voleur*

Homme fort*

Conditions : Force d8, Tripes d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+1 en *Force*, +1 en *Intimidation*, -1 en *Charisme*.

Débouchés : Racketteur

Hypnotiseur

Conditions : Force d8, Tripes d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur, Magnétiseur*

+1 en *Perception*, +1 en *Persuasion*.

Débouchés : Racketteur

Lanceur des Couteaux

Conditions : Agilité d8, Force d6, Lancer d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+2 en *Lancer* s'il s'agit d'une arme de jet, +1 sinon.

Débouchés : Racketteur

Lutteur de Foire

Conditions : Force d6, Agilité d6, Tripes d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+1 en *Combat* à mains nues. +1 en *Intimidation*.

Débouchés : Racketteur

Montreur d'Animaux

Conditions : Ame d6, Intellect d6, Tripes d6, Force d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur*

+1 en *Soins* sur les animaux. Possède un compagnon animal (choix du PJ avec aval du MJ) qui lui obéit sans nécessité de test et qui le défend automatiquement. Pour les tâches inhabituelles un jet d'*Ame* pour commander, un jet d'*Intellect* pour communiquer.

Débouchés : Ménestrel

Prestidigitateur

Conditions : Ame d6, Intellect d8, Agilité d6

Carrière précédente : - OU *Bateleur, Apprenti-Alchimiste, Apprenti-Sorcier*

+1 en *Persuasion*. Il connaît au moins 2 tour (qu'il gré de l'imagination du PJ, avec aval du MJ) qui peuvent servir à duper, impressionner ou influencer le spectateur.

Débouchés : Charlatan

BRIGAND

Carrière précédente : - OU *Apprenti-Artisan, Chasseur de primes, Combattant Embarqué, Garde du Corps, Gladiateur, Manouvrier, Milicien, Ratier, Soldat, Spadassin*

Conditions : Force d6, Combat/Tir d6, Ame d6, Tripes d6

Détrousser en ville comme dans la campagne. Il possède un bonus de +1 en *Connaissance de la Rue* et de +1 en *Discrétion*. Le brigand n'a pas de pénalités de coup ciblé (pour l'arme de tir ou l'arme de mêlée) lors de sa première attaque.

Débouchés : *Garde du corps, Hors-la-Loi, Bandit de grand chemin, Marchand d'esclaves, Racketteur, Receleur*

BÛCHERON

Carrière précédente : - OU *Ovate*

Conditions : Force d6, Ame d6, Pistage d6

Forestier habile en maniement de la hache. Il a un bonus de +1 en *Survie* et de +1 en *Pistage*. De plus il s'attribue un bonus de +1 lors d'un *Combat* avec une hache de bûcheron (arme à deux mains).

Débouchés : *Hors-la-Loi, Eclaireur, Ovate*

CHASSEUR

Carrière précédente : - OU *Ovate*

Conditions : Force d6, Agilité d6, Pistage d6, Tir d6

Il possède un bonus de +1 en *Pistage* et de +1 en *Tir* à l'arc. De plus il s'attribue un bonus de +1 à la *Discrétion* lors d'une traque dans la forêt.

Débouchés : *Hors-la-Loi, Eclaireur, Ovate*

CHASSEUR DE PRIMES

Carrière précédente : - OU *Combattant Embarqué, Garde, Garde du Corps, Gladiateur, Soldat, Spadassin, Eclaireur, Sergent/Capitaine-Mercenaire*

Conditions : Force d8, Combat ou Tir d8, Ame d6

Pisteur en ville comme dans la campagne. Il possède un bonus de +1 en *Connaissance de la Rue* et de +1 en *Pistage*. Le chasseur de primes sait immobiliser sa cible. Il bénéficie de +1 en *Combat* mais uniquement lors des affrontements 1 vs 1 et à main nues.

Débouchés : *Brigand, Mercenaire, Spadassin, Assassin, Franc-archer, Marchand d'esclaves*

COCHER

Carrière précédente : -

Conditions : Agilité d6, Tir d6, Conduite d6, Equitation d6

Un conducteur (et défenseur) d'attelage. Il possède des bonus de +1 en *Conduite*, +1 en *Equitation* et +1 en *Soins* sur les animaux. S'il fait partie d'une compagnie de diligences, le cocher est équipé d'un tromblon pour lequel il a un bonus de +1 au *Tir*.

Débouchés : *Bandit de grands chemins, Eclaireur*

COLLECTEUR D'IMPÔTS

Carrière précédente : -

Conditions : Novice, Intellect d6, Ame d6, Intimidation d6, Tripes d6

Le collecteur d'impôts est un expert dans l'art de l'extirpation de l'argent. Il a un bonus de +1 en *Intimidation* et gagne la compétence *Connaissance de la Loi* à d4 (ou son augmentation gratuite). Il possède de fait la possibilité de s'appuyer sur les forces de la loi (souvent sous forme de quelques hommes armés). Souvent, il est lui-même armé.

Débouchés : *Agitateur, Hors-la-Loi, Milicien, Patrouilleur Rural, Voleur, Avoué, Marchand*

COLPORTEUR

Carrière précédente : -

Conditions : Force d6, Combat d6, Agilité d6, Equitation d4

Un colporteur fait du commerce itinérant et possède sa propre roulotte. Il a un bonus de +1 en *Persuasion*, +1 en *Conduite* d'attelage et +1 en *Soins* sur des animaux uniquement. Il a aussi un certain nombre de contacts liés à son commerce (+1 au jet de *Connaissances de la rue* quand il s'agit de trouver un artisan ou un marchand particulier).

Débouchés : *Commerçant, Garde du corps, Hors-la-Loi, Trappeur, Receleur*

COMBATTANT DES TUNNELS

Carrière précédente : - OU *Courrier, Engingneur, Gladiateur, Mercenaire, Pilleur des tombes, Prospecteur, Chef-Sapeur*

Conditions : Nain, Combat d8, Agilité d8

Expert dans l'affrontement souterrain, le combattant des tunnels bénéficie de +2 aux feintes acrobatiques et de +1 en *Parade*.

Débouchés : *Contrebandier, Pilleur des tombes, Chef-Sapeur*

COMBATTANT EMBARQUÉ

Carrière précédente : - OU *Chef-Canonnière, Chef-Balataire*

Conditions : Combat d8, Agilité d6, Natation d6

Le combattant embarqué est un marin soldat. Il a +1 en *Combat* avec un épée courte ou une rapière et +1 en *Natation*.

Débouchés : *Brigand, Chasseur de Primes, Chef-Balataire, Marchand d'esclaves, Second de navire, Sergent-Mercenaire*

COMMERÇANT

Carrière précédente : - OU *Colporteur, Pêcheur, Escroc, Receleur*

Conditions : Intellect d6, Ame d6, Persuasion d6

C'est un vendeur avant tout. Il a +1 en *Persuasion* et vend des marchandises 25% plus cher que leur valeur canonique. Il possède une échoppe et un certain nombre de contacts liés à son commerce (+1 au jet de *Connaissances de la rue* quand il s'agit de trouver un artisan ou un marchand particulier)

Débouchés : *Voleur, Marchand, Receleur*

CONTREBANDIER

Carrière précédente : - OU *Batelier, Matelot, Muletier, Pêcheur, Pilote*

Conditions : Agilité d6, Intellect d6, Tripes d6, Connaissance de la Rue d8

Le contrebandier est un trafiquant discret. Il bénéficie de +1 en *Connaissance de la Rue* et de +1 en *Discrétion*. Il a une facilité accrue pour comprendre une langue étrangère lors des négociations. Il bénéficie d'un bonus de +1 en *Conduite* d'une petite charrette et de +1 en *Navigation* d'un petit canot (en rivière ou bord de mer).

Débouchés : *Matelot, Pilote, Receleur*

COURRIER

Carrière précédente : -

Conditions : Nain, Agilité d6, Tripes d6

« Agent de liaison » nain. Il a 6 en *Allure* (au lieu de 5 habituellement pour les nains) et son dé de course est un d10. Il bénéficie d'un bonus de +1 en *Pistage* et +1 en *Perception* dans un environnement apparenté à des tunnels.

Débouchés : *Combattant des tunnels, Eclaireur*

DOMESTIQUE

Carrière précédente : -

Conditions : Agilité d6, Intellect d6, Force d6

Homme à tout faire. Il gagne 2 nouvelles compétences à d4 en plus de gagner un bonus de +1 à *Connaissance de la Rue*.

Débouchés : *Agitateur, Garde-chasse, Scribe, Voleur*

ENGINEUR

Carrière précédente : - OU Chef-sapeur, Maître-artisan (charpentier ou maçon)

Conditions : Nain, Agilité d6, Intellect d8

Spécialiste des travaux dans les mines. Il gagne la compétence de *Connaissance des Mines* à d4 (ou une augmentation) et un bonus de +2 à *Réparation*. Il ajoute +1 au jet de *Perception* dans un environnement apparenté à des tunnels

Débouchés : *Apprenti alchimiste, Combattant des tunnels, Chef-balistaire, Chef-canonier, Chef-sapeur, Maître-artisan (charpentier ou maçon)*

ESTUDIANT

Carrière précédente : - OU Gentilhomme

Conditions : Intellect d8

Jeune personne avec des connaissances théoriques. Il ajoute +1 au jet de *Connaissance générale*. Il a un bonus de +1 au *Jeu*.

Débouchés : *Agitateur, Guide-racoleur, Voleur, Avoué, Erudit, Navigateur*

ESTUDIANT EN MÉDECINE

Carrière précédente : - OU *Herboriste, Trafiquant de cadavres*

Conditions : Intellect d8

Aspirant à la connaissance de la physiologie humaine. Il ajoute +1 au jet de *Connaissance générale*. Il a un bonus de +1 aux *Soins*.

Débouchés : *Guide-racoleur, Trafiquant de cadavres, Charlatan, Médecin*

GARDE

Carrière précédente : -

Conditions : Force d6, Agilité d6, Combat d6

Patrouilleur urbain. Il ajoute +1 au jet de *Combat* avec l'arme de service fourni par la ville. Il a un salaire régulier et un bonus de +1 à *Connaissance de la Rue* quand il s'agit de la petite délinquance.

Débouchés : *Chasseur de Primes, Patrouilleur rural (sauf Halefings), Champion de justice, Racketteur, Sergent-Mercenaire*

GARDE DU CORPS

Carrière précédente : - OU *Apprenti-Artisan, Brigand, Colporteur, Géolier, Guide-racoleur, Manouvrier, Mendiant, Pilleur de Tombes, Ratier, Trafiquant de cadavres, Voleur*

Conditions : Force d6, Agilité d6, Combat d6, Tir d6

Protège son employeur et son argent. Il ajoute +1 au jet de *Combat* en utilisant une arme à une main, personnelle ou livrée par l'employeur (les armes dont il n'a pas l'habitude ne donnent pas le droit au bonus).

Débouchés : *Brigand, Chasseur de primes, Mercenaire, Chef-Rebelle*

GARDE CHASSE/BRACONNIER

Carrière précédente : - OU *Domestique, Hors-la-Loi, Ovate*

Conditions : Force d6, Agilité d6, Tir d6, Pistage d6

Carrière à deux branches possibles : le bon (Garde chasse - alignement loyal, bon ou neutre) et le truand

(Braconnier - alignement neutre, mauvais, chaotique). Le personnage possède un bonus de +1 à *Pistage* et au *Tir* à l'arc.

Débouchés : *Hors-la-Loi* (Braconnier seulement), *Milicien* (Garde chasse seulement), *Ovate, Raconteur, Voleur de bétail* (Braconnier seulement), *Eclaireur, Franc-Archer* (Garde chasse seulement)

GENTILHOMME*

Carrière précédente : -

Conditions : Force d6, Ame d6, Combat d6

Sa naissance lui donne le droit à un bonus de +1 à *Equitation, Sarcasmes* et *Jeu*. De plus il possède un cheval et un recours possible à des moyens de sa famille.

Débouchés : *Estudiant, Guide-racoleur, Joueur professionnel, Chevalier-Errant, Duelliste*

GEOLIER

Carrière précédente : - OU *Ratier*

Conditions : Force d6, Ame d8, Tripes d6

Le gardien des geôles, il a un malus de -1 au *Charisme* et un bonus de +1 en *Intimidation* et en *Persuasion* (sans le malus induit du *Charisme*) Il bénéficie également de +1 en *Connaissances de la Rue* quand il s'agit de la petite délinquance (sans le malus induit du *Charisme*).

Débouchés : *Garde du corps, Ratier, Bourreau, Marchand d'esclaves*

GLADIATEUR

Carrière précédente : -

Conditions : Agilité d6, Ame d6, Force d8, Combat d6

Combattant pour sa vie et pour le spectacle, il a un bonus de +1 en *Combat* avec une arme de son choix.

Débouchés : *Brigand, Chasseur de primes, Combattant des tunnels, Champion de justice, Chef-Rebelle, Massacreur de géants (nains seulement)*

GUIDE-CONVOYEUR

Carrière précédente : -

Conditions : Agilité d6, Equitation d6

Cavalier d'escorte ou de reconnaissance, il a un bonus de +1 en *Equitation* et en *Pistage*. De plus, lorsqu'il manie un lasso, il a +1 au *Lancer*.

Débouchés : *Mercenaire, Bandit de grand chemin, Eclaireur*

GUIDE-RACOLEUR

Carrière précédente : - OU *Apprenti-Alchimiste, Apprenti-Sorcier, Estudiant, Estudiant en médecine, Gentilhomme*

Conditions : Intellect d6

Familier des bas-fonds des villes, il a un bonus +1 en *Connaissance de la Rue* et en *Persuasion*.

Débouchés : *Garde du corps, Receleur*

HERBORISTE

Carrière précédente : -

Conditions : Intellect d6

Spécialiste des plantes il peut préparer les potions de *Soins* avec un bonus de +1. Il bénéficie également d'un bonus +1 en *Perception*.

Débouchés : *Estudiant en Médecine, Ovate*

HORS-LA-LOI

Carrière précédente : - OU *Agitateur, Batelier, Brigand, Bûcheron, Chasseur, Collecteur d'impôts, Colporteur, Garde chasse/Braconnier, Milicien, Muletier, Ovate, Pâtre, Patrouilleur rural, Péager, Trappeur, Voleur, Voleur de bétail*

Conditions : Agilité d6, Ame d6, Combat d6

Un marginal, pourchassé par la loi, il a un bonus de +1 en *Discrétion* et *Perception*. Son malus pour cibler un coup est diminué de 1 (p.ex. -1 pour viser une main au lieu de -2 habituel).

Débouchés : *Garde Chasse*, *Voleur de bétail*, Bandit de grand chemin, Chef-Rebelle, Franc-Archer

INITIÉ

Carrière précédente : - OU *Répurgateur*, *Templier*

Conditions : Intellect d6, Ame d8

Etudiant les écritures de sa religion et l'âme d'individus en général, il ajoute un +1 aux jets de *Perception* lorsqu'il s'agit d'analyser une réaction humaine. Il apprend à communiquer avec son Dieu (techniquement il possède l'arcane *Miracles*) et gagne la compétence *Foi* à d4 (ou son augmentation automatique). Il peut obtenir de son Dieu une faveur (déterminée par le joueur et à l'appréciation du MJ) 1 fois par partie (jet de *Foi* réussi).

Débouchés : *Agitateur*, Clerc niveau 1

JOUEUR PROFESSIONNEL

Carrière précédente : - OU *Apprenti-Sorcier*, *Gentilhomme*, *Sergent/Capitaine-Mercenaire*

Conditions : Intellect d6, Ame d6, Jeu d8, Tripes d6

Il a un bonus de +2 au *Jeu*. Fin psychologue, il ajoute un +1 aux jets de *Perception* lorsqu'il s'agit d'analyser une réaction humaine.

Débouchés : *Charlatan*

MAGNÉTISEUR

Carrière précédente : - OU *Bateleur (Hypnotiseur)*, *Médecin*

Conditions : Intellect d6, Ame d8, Soins d6

Soigneur des maux mentaux peut détecter la présence de la magie (nature magique ou ses effets) chez un individu en le touchant et en réussissant un jet d'*Ame*. De plus il a un bonus de +1 aux jets de *Perception* et il peut guérir les troubles mentaux par un jet de *Soins*.

Débouchés : *Bateleur (Hypnotiseur)*, *Charlatan*, *Médecin*

MANOUVRIER

Carrière précédente : -

Conditions : Force d6, Agilité d6

Le travailleur manuel ajoute +1 à ses jets de *Réparation* et de *Conduite*. Il a +1 à la *Connaissance de la Rue* dans le milieu des artisans.

Débouchés : *Brigand*, *Garde du Corps*, *Chef-Balustaire*

MATELOT

Carrière précédente : -

Conditions : Force d6, Agilité d6, Natation d6

Travailleur sur les navires, il ajoute +1 à ses jets de *Natation* et d'*Escalade*. Il a +1 au *Combat* à mains nues et +1 en *Navigation* sur les petites embarcations.

Débouchés : *Batelier*, *Contrebandier*, *Pilote*, *Raconteur*, *Marchand d'esclaves*, *Second de navire*

MENDIANT

Carrière précédente : -

Conditions : -

Un cran devant l'esclave, un mendiant ajoute +1 aux jets de *Perception*, *Connaissance de la Rue* et de *Discrétion*.

Débouchés : *Garde du Corps*, *Ratier*, *Racketteur*

MÉNESTREL

Carrière précédente : - OU *Bateleur (Troubadour)*

Conditions : Elfe, Intellect d8

Un artiste conteur, il a +1 en *Charisme* et même +2 après une prestation réussie de chant de musique ou de poésie (jet d'*Intellect*). De plus il bénéficie +1 en *Persuasion* sur les foules.

Débouchés : *Charlatan*

MERCENAIRE

Carrière précédente : - OU *Chasseur de Primes*, *Garde du Corps*, *Guide-convoyeur*, *Milicien*, *Assassin*, *Chef-Sapeur*, *Démagogue*

Conditions : Force d6, Vigueur d6, Agilité d6, Combat d8

Combattant pour la solde, il bénéficie d'un bonus de +1 au *Combat* avec son arme de prédilection (au choix du PJ avec aval du MJ).

Débouchés : *Combattant des tunnels*, *Chef-Balustaire*, *Chef-Canonier*, *Chef-Rebelle*, *Chef-Sapeur (nains seulement)*, *Marchand d'esclaves*, *Sergent-Mercenaire*

MILICIEN

Carrière précédente : - OU *Collecteur d'impôts*, *Garde chasse*, *Pâtre*, *Patrouilleur rural*, *Péager*

Conditions : Force d6, Combat d6

Il bénéficie +1 en *Combat* avec une arme de taille.

Débouchés : *Brigand*, *Hors-la-Loi*, *Mercenaire*

MULETIER

Carrière précédente : -

Conditions : Force d6

Il bénéficie +1 en *Conduite*. Il possède un attelage et un animal de trait. Il ajoute +1 au jet de *Soins* sur son animal et +1 au jet de *Pistage* sur les routes uniquement.

Débouchés : *Contrebandier*, *Hors-la-Loi*, *Eclaireur*

OVATE

Carrière précédente : - OU *Bûcheron*, *Chasseur*, *Garde chasse*, *Herboriste*, *Pâtre*, *Patrouilleur rural*, *Trappeur*

Conditions : Ame d8, Intellect d6

Vivant en harmonie avec la nature, il bénéficie +1 aux jets concernant la nature : *Pistage*, *Discrétion* dans la campagne, *Soins* sur des animaux, etc.

Débouchés : *Bûcheron*, *Chasseur*, *Garde chasse*, *Hors-la-Loi*, *Trappeur*, *Druide Niveau 1*

PÂTRE

Carrière précédente : -

Conditions : Agilité d6, Force d6

Gardien solitaire des bêtes, il ajoute +1 à ses jets de *Pistage* et de *Soins* sur des animaux. Il a également un bonus de +1 au *Tir* avec une fronde.

Débouchés : *Hors-la-loi*, *Milicien*, *Ovate*, *Voleur de bétail*, *Eclaireur*

PATROUILLEUR RURAL

Carrière précédente : -

Conditions : Force d6, Combat d6

Pourvu d'un cheval par la municipalité qui l'emploie il gagne la compétence *Equitation* ou son augmentation automatique. Il ajoute +1 à ses jets de *Pistage*.

Débouchés : *Hors-la-loi*, *Milicien*, *Bandit de grand chemin*

PÉAGER/ECLUSIER

Carrière précédente : -

Conditions : Ame d8, Combat d6, Perception d6

Percepteur mal-aimé des droits de passage il ajoute +1 à ses jets d'*Intimidation*, *Persuasion* et *Tripes*.

Débouchés : *Hors-la-loi*, *Milicien*, *Voleur*, *Bandit de grand chemin*

PÊCHEUR

Carrière précédente : -

Conditions : Force d6, Agilité d6, Natation d6

Ayant un gagne-pain plutôt tranquille, le pêcheur a un bonus de +1 en *Réparation*, en *Natation* et en *Lancer*. Il ajoute +1 à *Navigation* sur les petites embarcations fluviales et côtières.

Débouchés : *Commerçant*, *Contrebandier*, *Matelot*, *Pilote*

PILLEUR DES TOMBES

Carrière précédente : - OU *Apprenti sorcier*, *Combattant des tunnels*, *Prospecteur*

Conditions : Ame d6, Force d6, Discrétion d6

Ce « métier » requiert beaucoup de vigilance et du travail manuel. Le piller possède un bonus de +1 en *Crochetage*, en *Perception* et en *Tripes*.

Débouchés : *Combattant des tunnels*, *Garde du corps*, *Ratier*, *Receleur*

PILOTE

Carrière précédente : - OU *Contrebandier*, *Matelot*, *Pêcheur Second/Capitaine du navire*

Conditions : Force d6, Agilité d6, Natation d6, Perception d8

Le guide maritime possède un bonus +1 en *Perception* (+2 sur l'eau) et +1 en *Natation*. Il ajoute +1 à *Navigation* sur les petites embarcations fluviales et côtières.

Débouchés : *Contrebandier*, *Raconteur*, *Navigateur*, *Second du navire*

POURFENDEUR DE TROLLS

Carrière précédente : -

Conditions : Nain, Force d8, Agilité d6, Combat d8

Combattre des bêtes féroces devient la raison de vivre d'un pourfendeur de trolls. Il a un bonus de +1 au *Combat* avec les armes à deux mains. S'il affronte un troll il a également le bonus de +1 aux *dégâts* qu'il inflige.

Débouchés : *Massacreur de géants*

PRÉDICATEUR

Carrière précédente : -

Conditions : Ame d8, Intellect d6, Persuasion d6, Connaissance des rues d6

Possédant un fort potentiel d'un charlatan, son *Charisme* est augmenté de 1.

Débouchés : *Agitateur*, *Charlatan*

PROSPECTEUR

Carrière précédente : - OU *Apothicaire*, *Apprenti alchimiste*

Conditions : Force d6, Intellect d6, Perception d6

Chercheur des minerais rares il bénéficie d'un bonus de +1 en *Réparation*. Il gagne la compétence de *Connaissance des Mines* à d4 (ou son augmentation automatique). En plus il ajoute +1 aux jets de *Perception* et de *Pistage* dans les régions montagneuses.

Débouchés : *Combattant des tunnels*, *Pilleur de Tombes*, *Soldat*, *Eclaireur* (nains seulement)

RAconteur

Carrière précédente : - OU *Garde chasse/Braconnier*, *Matelot*, *Pilote*, *Avoué*

Conditions : Ame d6, Intellect d8, Perception d6

Mettant parole devant acte le raconteur a un bonus de +1 en *Connaissance générale* et en *Persuasion* quand il ment. Il ajoute également +1 aux jets de *Sarcasmes*.

Débouchés : *Charlatan*, *Démagogue*

RATIER

Carrière précédente : - OU *Geôlier*, *Pilleur de tombes*, *Trafiquant de cadavres*

Conditions : Ame d6, Intellect d8, Perception d6

Le « combattant de la vermine » possède un bonus de +1 aux jets de *Réparation*. Il ajoute également +1 aux jets de *Vigueur* s'il est empoisonné. Enfin il ajoute +1 aux *dégâts* s'il combat des skavens.

Débouchés : *Brigand*, *Garde du corps*, *Geôlier*, *Trafiquant de cadavres*

SCRIBE

Carrière précédente : - OU *Domestique*, *Voleur*

Conditions : Intellect d8

Le virtuose de la plume possède un bonus de +1 aux jets de *Connaissance générale*. Il a également un bonus de +1 en *Investigation* lorsqu'il interroge les lettrés ou les grimoires.

Débouchés : *Avoué*, *Erudit*, *Fausseur*, *Marchand*

SOLDAT

Carrière précédente : - OU *Prospecteur*, *Maître Artisan* (Amurier)

Conditions : Force d6, Combat ou Tir d6, âgé de moins de 35 ans

Un soldat est entraîné au combat avec une arme particulière. Lorsqu'il combat avec cette arme (au choix du PJ) il bénéficie d'un bonus de +1 au *Tir/Combat*. L'arme en question doit faire partie des armes officiels du corps d'armée où sert le personnage (donc pas de couteau de boucher...). Les canoniers par exemple auront +1 au *Tir* au canon. Les soldats font partie d'une armée et ont une solde régulière.

Débouchés : *Brigand*, *Chasseur de Primes*, *Chef-Balisateur*, *Chef-Canonier*, *Chef-Sapeur* (nains seulement), *Marchand d'esclaves*, *Sergent-Mercenaire*

SPADASSIN

Carrière précédente : - OU *Chasseur de Primes*, *Sergent-Mercenaire*

Conditions : Force d6, Combat d6, Agilité d6, Equitation d4

Un spadassin est un mercenaire solitaire. Il a un bonus de +1 au *Combat* une arme d'escrime (au choix du PJ, à valider avec MJ).

Débouchés : *Brigand*, *Chasseur de Primes*, *Champion de justice*, *Duelliste*

TRAFIQUANT DES CADAVRES

Carrière précédente : - OU *Apprenti alchimiste*, *Apprenti sorcier*, *Etudiant en médecine*, *Ratier*

Conditions : Ame d6, Force d6, Discrétion d6, Tripes d6

Le trafiquant possède un bonus de +1 en *Discrétion*. Il ajoute +1 au jet de *Soins* s'il pratique une intervention chirurgicale. Il ajoute +1 aux *dégâts* s'il a ciblé son coup.

Débouchés : *Etudiant en médecine*, *Garde du corps*, *Ratier*

TRAPPEUR

Carrière précédente : - OU *Colporteur*, *Ovate*

Conditions : Ame d6, Force d6, Discrétion d6, Tripes d6

Le trappeur possède un bonus de +1 en *Discrétion* et en *Réparation*. Il ajoute +1 au jet de *Navigation* sur des petites embarcations fluviales.

Débouchés : *Hors-la-Loi*, *Ovate*, *Eclaireur*

VOLEUR DE BÉTAIL

Carrière précédente : - OU *Garde Chasse, Hors-la-Loi, Pâtre, Patrouilleur rural*

Conditions : Agilité d6, Discrétion d6

Le voleur de bétail a un bonus de +1 en *Conduite* et *Discrétion*. Lorsqu'il manie un lasso, il a +1 au *Lancer*.

Débouchés : *Hors-la-loi, Marchand d'esclaves*

Carrière précédente : - OU *Bateleur, Domestique, Etudiant, Bourreau, Faussaire, Faux-monnaieur, Receleur*

Conditions : Agilité d8, Escalade d6, Crochetage d6, Discrétion d8

Le voleur sait se faufiler discrètement partout. Il a un bonus de +1 en *Escalade, Crochetage* et *Discrétion* et à tous les jets de feinte, pour tromper et pour rechercher ou désamorcer les pièges.

Débouchés : *Garde du corps, Hors-la-loi, Charlatan, Racketteur*

VOLEUR (GÉNÉRAL)**CARRIÈRES AVANCÉES (ATOUTS PROFESSIONNELS HORS MAGIE)**

Tout comme les carrières de base, les carrières avancées sont des atouts que le joueur ne peut choisir qu'en changeant de niveau. De plus elles ne sont accessibles qu'en ayant déjà au moins un atout « carrière » parmi ceux énumérés dans **Carrière précédente**.

ALCHIMISTE

Carrière précédente : *Apprenti-Alchimiste*

Conditions & Description : voir « atouts professionnels magiques »

Débouchés : *Alchimiste (niveau suivant), Sorcier (niveau 1)*

ASSASSIN

Carrière précédente : *Chasseur de Primes, Champion de justice, Duelliste, Espion, Franc-Archer*

Conditions : Vétéran, Agilité d8, Intellect d6, Tripes d6, Discrétion d8, Connaissance de la rue d8, Escalade d6, Tir ou/et Lancer ou/et Combat d8

Les assassins ont tous une arme préférée. Elle est laissée au choix du PJ. Le joueur empruntant la carrière d'un assassin a un bonus de +2 (au *Tir, Lancer* ou *Combat*) lorsqu'il utilise cette arme. De plus un assassin augmente de 2 les dommages que fait cette arme. Cependant l'arme doit pouvoir être facilement cachée (pas d'épée longue ni d'arc).

Débouchés : *Mercenaire, Chef-Rebelle, Répurgateur*

AVOUÉ

Carrière précédente : *Collecteur d'impôts, Etudiant, Scribe*

Conditions : Vétéran, Ame d6, Intellect d8, Tripes d6, Connaissance de la rue d6

Un avoué a une excellente connaissance de la société. Il gagne un bonus de +2 dans tous les jets impliquant ses actions en relation avec la loi et législation. Il a également un bonus de +1 à *Investigation, Intimidation*, et *Persuasion* et gagne la compétence *Connaissance de la loi* à d4 ou son augmentation automatique s'il la possède déjà.

Débouchés : *Raconteur, Démagogue, Marchand*

BANDIT DE GRANDS CHEMINS

Carrière précédente : *Brigand, Cocher, Guide-Convoyeur, Hors-la-Loi, Péager, Patrouilleur Rural, Chef-Rebelle, Duelliste*

Conditions : Vétéran, Ame d6, Agilité d6, Force d8, Tripes d6, Equitation d6 + posséder un cheval, Sarcasmes d6, Perception d6, Combat d6

Les bandits de grand chemin sont des bons cavaliers et savent se servir des armes de tir lorsqu'ils sont à cheval. Ils gagnent un bonus de +2 à *Equitation* et n'ont pas malus au *Tir* lorsqu'ils sont à cheval. Ils ont également un bonus de +2 aux *Sarcasmes*.

Débouchés : *Chef-Rebelle, Duelliste, Sergent-Mercenaire*

BOURREAU

Carrière précédente : *Geôlier*

Conditions : Vétéran, Ame d8, Intellect d6, Tripes d8

Des bourreaux sont maîtres dans l'art d'extirper des informations. Ils bénéficient d'un bonus de +1 en *Force*. Ils ont également +4 aux jets de *Persuasion* et d'*Intimidation* si l'action est accompagnée d'un ustensile de torture ou d'une arme. De plus ils gagnent la compétence *Soins* à d4 ou son augmentation automatique s'ils la possèdent déjà.

Débouchés : *Voleur, Chef-Rebelle, Racketteur*

CAPITAINE DU NAVIRE

Carrière précédente : *Combattant Embarqué, Matelot, Pilote, Second de navire, Navigateur*

Conditions : Vétéran, Ame d8, Navigation d8

Un capitaine de navire sait non seulement naviguer mais également commander les hommes. Il peut partager les bennies avec son équipage et possède un bonus de +2 en *Sarcasmes*. Il peut également adopter un singe ou un perroquet avec lesquels il peut communiquer *via* les jets d'*Intellect* et commander avec les jets d'*Ame*.

Débouchés : *Pilote, Explorateur*

CAPITAINE-MERCENAIRE

Carrière précédente : *Ecuyer, Sergent-Mercenaire, Templier, Explorateur*

Conditions : Vétéran, Force d8, Ame d6, Equitation d6

Un capitaine mercenaire est un combattant vétéran et commandant d'une troupe d'hommes. Ses hommes ont un bonus de +1 au jet pour sortir de l'état *Secoué*. Il manie une arme de combat rapproché (au choix du PJ) avec excellence : les dommages faits par cette arme sont augmentées de 1. Il ne subit pas de malus en combattant sur un cheval en déplacement.

Débouchés : *Joueur Professionnel, Chasseur de Primes, Spadassin, Champion de justice, Chef-Balisateur, Chef-Canonier, Chef-Rebelle, Chevalier-Errant, Explorateur*

CHAMPION DE JUSTICE

Carrière précédente : *Garde, Gladiateur, Spadassin, Capitaine-Mercenaire, Sergent-Mercenaire*

Conditions : Vétéran, Force d8, Combat d8, Ame d6, Tripes d6

Un champion de justice est un combattant efficace. Il bénéficie de +1 en *Combat* et augmente de 1 les dommages avec une arme particulière (au choix du PJ). Sa morale lui interdit de combattre lorsque l'adversaire n'est pas un hors-la-loi (tout être chaotique est considéré comme tel) et lorsqu'il n'est pas attaqué. Si c'est le cas il doit faire de jets d'*Ame* tous les rounds pour ne pas rompre le combat.

Débouchés : *Assassin, Duelliste, Répurgateur, Sergent-Mercenaire, Templier*

CHARLATAN

Carrière précédente : *Agitateur, Apothicaire, Apprenti-Alchimiste, Apprenti-Sorcier, Etudiant en Médecine, Magnétiseur, Ménestrel, Prédicateur, Raconteur, Voleur, Joueur Professionnel, Bateleur (Prestdigitateur ou Diseur de Bonne Aventure)*

Conditions : Vétéran, Ame d8, Intellect d6, Connaissance de la rue d8, Persuasion d8, Tripes d6

Un charlatan est un parleur charismatique qui sait se faire apprécier des gens. Il a un bonus de +1 à *Sarcasmes* et *Perception*. Il augmente son *Charisme* de +2.

Débouchés : Démagogue, Espion

CHEF-REBELLE

Carrière précédente : *Garde du corps, Gladiateur, Hors-la-Loi, Mercenaire, Assassin, Bandit de grand chemin, Bourreau, Démagogue, Eclaireur, Franc-Archer, Marchand d'esclaves, Racketteur, Capitaine/Sergent-Mercenaire*

Conditions : Vétéran, Ame d8, Equitation d6, Combat d6, Persuasion d6, Tripes d6

Un Chef-Rebelle connaît bien les forêts, c'est également un meneur d'hommes et un bon cavalier. Il a un bonus de +1 à *Equitation*, *Pistage* et *Perception*. Il augmente son *Charisme* de 1.

Débouchés : Bandit de grand chemin, Démagogue, Eclaireur, Sergent-Mercenaire

CHEF-BALISTAIRE

Carrière précédente : *Combattant Embarqué, Manouvrier, Engingneur, Mercenaire, Soldat, Sergent/Capitaine-Mercenaire, Chef-Canonier, Chef-Sapeur*

Conditions :

Commandant d'une unité d'armes balistiques, il a +2 au *Tir* quand il opère ou fait opérer une telle arme (baliste, catapulte, trébuchet...) Il bénéficie d'un bonus de +1 en *Réparation*.

Débouchés : *Combattant Embarqué*, Chef-Canonier, Chef-Sapeur, Sergent-Mercenaire

CHEF-CANONNIER

Carrière précédente : *Engingneur, Mercenaire, Soldat, Chef-Canonier, Chef-Sapeur, Sergent/Capitaine-Mercenaire*

Conditions :

Débouchés : *Combattant Embarqué*, Chef-Sapeur, Sergent-Mercenaire

CHEF SAPEUR

Carrière précédente : *Combattant des tunnels* (nains seulement), *Engingneur, Mercenaire* (nains seulement), *Soldat* (nains seulement), Chef-Balisateur (nains seulement)

Conditions :

Débouchés : *Combattant des tunnels, Engingneur, Mercenaire, Chef-Balisateur, Chef-Canonier*

CHEF SAPEUR

Carrière précédente : *Combattant des tunnels* (nains seulement), *Engingneur, Mercenaire* (nains seulement), *Soldat* (nains seulement), Chef-Balisateur (nains seulement)

Conditions :

Débouchés : *Combattant des tunnels, Engingneur, Mercenaire, Chef-Balisateur, Chef-Canonier*

CHEVALIER ERRANT

Carrière précédente : *Ecuyer, Gentilhomme, Capitaine-Mercenaire, Templier*

Conditions :

Débouchés : Capitaine-Mercenaire, Templier

CLERC

Carrière précédente : *Initié*

Conditions :

Débouchés : Clerc (niveau suivant), Répurgateur, Templier

DÉMAGOGUE

Carrière précédente : *Agitateur, Bateleur, Raconteur, Avoué, Charlatan, Chef-Rebelle, Maître-Artisan*

Conditions :

Débouchés : *Mercenaire, Chef-Rebelle*

DRUIDE

Carrière précédente : *Ovale*

Conditions & Description : voir « atouts professionnels magiques »

Débouchés : *Druide* (niveau suivant)

DUELLISTE

Carrière précédente : *Gentilhomme, Spadassin, Bandit de grand chemin, Champion de justice*

Conditions :

Le duelliste est un survivant des affrontements à un contre un. Il a un bonus de +2 au *Combat* ou *Tir* avec son arme de duel de prédilection (au choix du PJ, à valider avec MJ).

Débouchés : *Assassin, Bandit de grand chemin, Sergent-Mercenaire*

ECLAIREUR

Carrière précédente : *Bûcheron, Chasseur, Cocher, Courrier, Garde chasse, Guide-convoyeur, Muletier, Pâtre, Prospecteur, Trappeur, Chef-Rebelle*

Conditions : Vétéran, Agilité d8, Discretion d6, Pistage d8, Perception d8

Expert en déplacement en terrain inconnu, il possède un bonus de +1 en *Discretion*, *Escalade*, *Pistage*, *Survie* et en *Perception*.

Débouchés : *Chasseur de primes, Chef-Rebelle, Explorateur, Sergent-Mercenaire*

ERUDIT

Carrière précédente : *Etudiant, Scribe*

Conditions : Vétéran, Intellect d10, d8 dans 1 connaissance

Homme sage, il possède un bonus de +2 en *Connaissance générale* et un bonus de +2 pour son domaine d'érudition.

Débouchés : *Explorateur, Marchand*

ESPION

Carrière précédente : *Charlatan, Explorateur*

Conditions :

Expert en déplacement en terrain inconnu, il possède un bonus de +2 en *Discretion* ainsi que +1 en *Investigation*, *Perception* et en *Tripes*.

Débouchés : *Assassin*

EXPLORATEUR

Carrière précédente : *Capitaine-Mercenaire, Eclaireur, Erudit, Maître-Artisan, Marchand, Navigateur*

Conditions :

Débouchés : *Capitaine-Mercenaire, Espion, Navigateur, Second de navire*

FAUSSAIRE

Carrière précédente : *Scribe, Maître-Artisan*

Conditions :

Débouchés : *Voleur, Faux-monnayeur*

FAUX-MONNAYEUR

Carrière précédente : *Apprenti-Alchimiste, Voleur, Faussaire, Maître-Artisan*

Conditions :

Débouchés : *Voleur, Receleur*

FRANC-ARCHER

Carrière précédente : *Chasseur de primes, Garde-chasse, Hors-la-loi*

Conditions :

Débouchés : *Assassin, Chef-Rebelle, Sergent-Mercenaire*

MAÎTRE-ARTISAN

Carrière précédente : *Apprenti-Artisan, Engingneur, Maître-Artisan (autre domaine)*

Un Maître-Artisan est toujours membre de la guilde correspondant à son domaine d'artisanat. Souvent il a sa propre échoppe.

Armurier

Conditions :

Débouchés : *Soldat, Maître-Artisan (autre domaine)*

Brasseur

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Calligraphe

Conditions : *Intellect d6, Ame d6, Agilité d6*

Le calligraphe possède des connaissances étendues (bonus +1 en *Connaissances générales*). Il a également un bonus de +2 en *Réparation* (+4 en travaillant l'écriture).

Débouchés : *Explorateur, Faussaire, Maître-Artisan (autre domaine)*

Chandelon

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Charpentier

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Charpentier de marine

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Charron

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Cordonnier-Bottier

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Forgeron

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Graveur

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Imprimeur

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Joallier

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Maçon

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Menuisier

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Potier

Conditions :

Le potier gagne la compétence de *Connaissance de la Chimie* à d4 (ou une augmentation) qui lui facilite l'examen des minerais et des substances liquides. Il a également un bonus de +2 en *Réparation* (+4 en travaillant la céramique).

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Tailleur

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Tanneur

Conditions :

Le tanneur gagne la compétence de *Connaissance de la Chimie* à d4 (ou une augmentation) qui lui facilite l'examen des minerais et des substances liquides. Il a également un bonus de +2 en *Réparation* (+4 en travaillant le cuir).

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Tonnellier

Conditions :

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

Verrier

Conditions :

Le verrier gagne la compétence de *Connaissance de la Chimie* à d4 (ou une augmentation) qui lui facilite l'examen des minerais et des substances liquides. Il a également un bonus de +2 en *Réparation* (+4 en travaillant le verre).

Débouchés : *Maître-Artisan (autre domaine)*

MARCHAND D'ESCLAVES

Carrière précédente : *Brigand, Chasseur de primes, Combattant embarqué, Geôlier, Matelot, Mercenaire, Soldat, Voleur de bétail*

Voleur de détail

Conditions :

Débouchés : *Matelot, Chef-Rebelle, Sergent-Mercenaire*

MARCHAND

Carrière précédente : *Collecteur d'impôts, Commerçant, Scribe, Avoué, Erudit, Maître-Artisan*

Conditions :

Débouchés : *Explorateur*

MASSACREUR DES GÉANTS

Carrière précédente : *Gladiateur, Pourfendeur des Trolls*

Conditions :

Débouchés : -

MÉDECIN

Carrière précédente : *Apothicaire, Etudiant en médecine, Magnétiseur*

Conditions :

Débouchés : *Apprenti-Alchimiste, Magnétiseur*

NAVIGATEUR

Carrière précédente : *Etudiant, Pilote, Explorateur, Second de navire*

Conditions :

Débouchés : *Capitaine de navire, Explorateur*

RACKETTEUR

Carrière précédente : *Bateleur (Homme fort ou Lutteur), Brigand, Garde, Mendiant, Voleur, Bourreau*

Conditions :

Débouchés : *Chef-Rebelle, Receleur*

RECELEUR

Carrière précédente : *Brigand, Colporteur, Commerçant, Contrebandier, Guide-racoleur, Pilleur de tombes, Faux-monnayeur, Racketteur*

Conditions :

Débouchés : *Commerçant, Voleur*

RÉPURGATEUR

Carrière précédente : *Assassin, Champion de justice, Clerc, Templier*

Conditions :

Débouchés : *Initié (ou Clerc si a déjà fait carrière d'Initié), Templier*

SECOND DE NAVIRE

Carrière précédente : *Combattant embarqué, Matelot, Pilote, Explorateur, Navigateur*

Conditions : *Vétéran, Ame d8, Intellect d6, Tripes d6, Navigation d6*

Un Second de navire est un grade obligatoire avant d'obtenir le grade du Capitaine. Il a un bonus de +2 en *Navigation*. La rapière étant une arme privilégiée des officiers de la marine, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux dommages (au lieu de +1 dans le cas normal).

Débouchés : *Matelot, Pilote, Explorateur*

SERGENT-MERCENAIRE

Carrière précédente : *Combattant Embarqué, Ecuyer, Garde, Mercenaire, Soldat, Bandit de grand chemin, Champion de justice, Chef-Balisateur, Chef-Canonnier, Chef-Rebelle, Chevalier errant, Duelliste, Eclaireur, Explorateur, Franc-Archer, Marchand d'esclaves, Templier*

Conditions : *Vétéran, Force d8, Combat d8, Tripes d6*

Un sergent est un combattant meneur d'hommes. Il peut partager les bennies avec les hommes à 10m de distance au plus et possède un bonus de +1 en *Combat*.

Débouchés : *Joueur Professionnel, Chasseur de Primes, Spadassin, Capitaine-Mercenaire, Champion de justice, Chef-Balisateur, Chef-Canonnier, Chef-Rebelle*

SORCIER

Carrière précédente : *Apprenti-Sorcier, Alchimiste, Démoniste, Elementaliste, Illusionniste, Nécromant*

Conditions & Description : voir « atouts professionnels magiques »

Débouchés : *Démoniste, Elementaliste, Illusionniste, Nécromant, Sorcier (niveau suivant)*

TEMPLIER

Carrière précédente : *Chevalier errant, Champion de justice, Répurgateur*

Conditions :

Ce chevalier entre au service d'un ordre pour combattre pour la gloire de son Dieu. Il gagne techniquement l'arcane *Miracles* et de fait la compétence *Foi* à d4 (ou son augmentation automatique). Il a également un bonus de +1 au *Combat* et +1 aux *dommages* (arme doit être approuvée par son ordre).

Débouchés : *Initié, Capitaine-Mercenaire, Chevalier errant, Répurgateur*

CARRIÈRES AVANCÉES (ATOUTS PROFESSIONNELS MAGIQUES)

ALCHIMISTE

Carrière précédente : *Apprenti-Alchimiste*

Conditions : *Aguéri, Arcane : Magie, Connaissance(Alchimie) à d6, Lancer un sort d4*

Les alchimistes peuvent créer les breuvages magiques qui produisent l'équivalent des effets des pouvoirs. Les breuvages nécessitent des diverses substances alchimiques, des herbes ou des ingrédients rares dont l'obtention (ou la cueillette) prend habituellement un certain temps. Généralement il faut environ un jour pour recueillir les ingrédients pour un breuvage de faible pouvoir (1-2 points de pouvoir à dépenser), tandis que des potions magiques plus puissantes peuvent exiger des semaines de recherches des composants nécessaires (et peuvent même impliquer des quêtes pour certains réactifs rares). La préparation d'une potion prend un jour et un jet réussi de *Lancer un sort* ; le succès indique qu'une potion est prête (avec le niveau de réussite), tandis que l'échec

signifie que les ingrédients sont gaspillés et le processus doit être recommencé. Le tirage d'un Ⓞ indique que le breuvage magique est maudit avec des conséquences variables (habituellement nuisibles). L'alchimiste ne saura pas que le breuvage est maudit jusqu'à ce qu'il soit employé.

Utiliser un breuvage magique exige une action. Les potions défensives (« Guérir », « Augmentation d'un trait ») exigent habituellement l'ingestion de la potion par la personne ciblée, alors que des potions offensives (« Explosion », « Flèche ») exigent d'être jetés sur la cible, la potion étant activée quand la bouteille se casse. Dans le cas du jet de la potion, manquer la cible déclenche toujours l'effet, mais il peut être gaspillé si la cible n'est pas dans la zone d'effet.

Débouchés : *Alchimiste (niveau suivant), Sorcier (niveau 1)*

CLERC

Carrière précédente : *Initié*

Conditions :

Débouchés : Clerc (niveau suivant), Répurgateur, Templier

DRUIDE

Carrière précédente : *Ovale*

Conditions :

Débouchés : Druides (niveau suivant)

DÉMONISTE

Carrière précédente : Apprenti-Sorcier

Conditions : Apprenti-Sorcier, Non-Élémentaliste,
Connaissance(Démons) d6, Lancer un sort d8,
« Invocation »(Démon)

Les démonistes sont versés dans l'art du contrôle des démons, et gagnent +2 aux jets de *Lancer un sort* pour invoquer des démons, aux jets d'*Ame* pour les commander et sur des jets de *Tripes* pour résister à tous les effets de peur que la créature puisse provoquer. Les démonistes peuvent améliorer leurs chances de contrôle des démons en sacrifiant des humains ou des demi-humains lors du rituel d'invocation, chaque sacrifice ajoute +2 au jet d'*Ame* du démoniste pour commander le démon. Connaître le vrai nom du démon (gagné en faisant des recherches dans les grimoires rares de la démonologie) accorde également le bonus de +2 aux jets d'*Ame* pour commander le démon. Si un démoniste tire un ① pendant une invocation, il doit faire un jet d'*Ame*. S'il échoue, il subit un trouble mental à cause de l'exposition de son esprit aux horreurs (en plus des conséquences habituelles du ① en utilisation de la magie – cf. livre de règles) ; il devra choisir un handicap mental mineur approprié ou augmenter un handicap mental existant de "mineur" vers "majeur".

Démonistes de rang *Léger* peuvent essayer d'invoquer des démons majeurs via un long et laborieux rituel. Des telles entreprises exigent la connaissance des vrais noms des démons invoqués, les sacrifices humains ou demi-humains, le temps d'invocation égal au type du dé de l'*Ame* du démon et la dépense de points de pouvoir égaux aux deux fois le type du dé de l'*Ame* du démon. Le jet de *Lancer un sort* est fait avec une pénalité de -4. Notez que puisque le vrai nom et des sacrifices sont requis pour le rituel, aucun bonus n'est gagné pour leur usage. L'échec de rituel produit habituellement des résultats spectaculaires, comme l'ouverture provisoire d'un petit portail vers un plan démoniaque qui permet l'entrée des démons mineurs et/ou l'aspiration du démoniste dans ce plan, ou simplement une explosion qui dévaste la zone.

Les démonistes obtiennent les handicaps *Etranger* et *Recherché (majeur)*.

ÉLÉMENTALISTE

Carrière précédente : Apprenti-Sorcier

Conditions : Non-Démoniste, Non-Nécromant,
Connaissance(Élémentaires) d6, Lancer un sort d8,
« Invocation »(Élémentaire)

Les élémentalistes bénéficient de +2 au *Lancer un sort* lorsqu'ils lancent des sorts avec les atours élémentaires. Les atours incluent le feu, la terre, l'air et l'eau. Notez que ceci s'applique seulement aux sorts avec des effets physiques tels que « Armure », « Mur », « Explosion », « Flèche », « Déflexion », « Lumière », « Obscurité » ou « Respiration sous l'eau ».

Les élémentalistes de rang *Léger* peuvent également essayer d'invoquer les élémentaires majeurs lors d'un

long et laborieux rituel. Des telles entreprises exigent la connaissance du nom de l'élémentaire (acquis par les fouilles des lieux imprégnés des pouvoirs élémentaires), des heures égales au type du dé d'*Ame* de l'élémentaire et de la dépense des points de pouvoir égaux à deux fois ce nombre. Les élémentalistes n'invoquent de tels êtres que dans la plus grande des nécessités, car la plupart d'entre eux ne souhaitent pas déranger l'équilibre des éléments avec la nature.

ILLUSIONNISTE

Carrière précédente : Apprenti-Sorcier

Conditions : Aguerri, Apprenti-Sorcier, Connaissance(Arcanes de l'illusion) d8, Lancer un sort d8

Les illusionnistes bénéficient d'un bonus de +2 au jet de *Lancer un sort* pour les sorts d'illusion et ceux qui affectent les sens. Ceci comprend des sorts tels que « Peur », « Invisibilité », « Obscurité » etc. Les illusionnistes peuvent déclarer un ou plusieurs pouvoirs non-illusoire qu'ils maîtrisent comme illusoire. Ceci permet à l'illusionniste de bénéficier de +2 au *Lancer un sort*, réduire le coût en points de pouvoir de moitié (arrondir vers supérieur, minimum de 1) et doubler la durée. Faire ceci rend les effets du sort illusoire. Les murs ainsi créés peuvent sembler réels au touché, mais n'importe quelle action offensive appliquée sur une telle barrière passera à travers. Les dommages provoqués par un sort d'illusion disparaissent en 2d6 rounds. Ce type de sort est utile pour créer les murs illusoire avec « Barrière » et se déguiser par « Changement de forme ». Dans certains cas une cible d'une illusion peut avoir raison de penser que quelque chose est étrange (par exemple une épée-qui traverse sans résistance un mur) ; un jet d'*Intellect* réussi dissipe alors l'illusion.

NÉCROMANT

Carrière précédente : Apprenti-Sorcier

Conditions : Connaissance(Morts-vivants) d6, Lancer un sort d8,
« Invocation »(Mort-vivant)

Permet au mage de bénéficier de +2 au *Lancer un sort* lorsqu'il lance un sort avec les atours de nécromant. Les atours des nécromants incluent l'utilisation des os, de la peau, de l'énergie noire, des chants funèbres, des cauls, etc... Si un nécromant tire un ① pendant une invocation,, il devra faire un jet d'*Ame*. S'il échoue, il gagne une caractéristique nécromancienne telle qu'une peau pâle, des yeux creux, des mains squelettiques, une odeur de décomposition, etc. (en plus des conséquences habituelles du ① en utilisation de la magie – cf. livre de règles). Ces caractéristiques leur donnent -1 aux jets de *Persuasion* mais +1 aux jets d'*Intimidation*.

Un nécromant de rang *Léger* peut essayer de se transformer en Liche. Une telle entreprise exige la connaissance d'un rituel antique de l'immortalité (acquis *via* des longues recherches sur la science nécromancienne), des heures égales au type du dé d'*Ame* du nécromant et de la dépense des points de pouvoir égaux à deux fois ce nombre. Le jet de *Lancer un sort* est fait avec un malus de -4. Le succès indique que le nécromant gagne le pouvoir de « Toucher Mortel », et des capacités des mort-vivants (cf. zombies et squelettes). Si le rituel échoue, il doit faire un jet immédiat d'*Ame* : le succès confirme les gains d'immortalité du nécromant, l'échec signifie que le nécromant est mort définitivement et ne peut pas être ressuscité.

Les pratiquants connus de la nécromancie obtiennent

l'handicap *Etranger* et *Recherché* (majeur).

Pouvoirs

NOUVEAUX POUVOIRS

INVOCATION

Rang : Aguerri

Points de pouvoir : Spécial

Gamme : Intellect

Durée : Spécial

Atours : des symboles découpés sur des cadavres (pour des zombies), un grand feu (pour des élémentaires de feu), pentacles (pour des démons), etc.

Ce pouvoir permet d'invoquer une ou plusieurs créatures obéissant aux ordres de l'invocateur. La créature invoquée interprète des commandes de façon littérale, et parfois malveillante selon sa nature.

Avec un jet réussi, la créature appelée reste pendant 2d6 rounds. Avec une augmentation, elle reste pendant 1 heure. Avec deux augmentations, elle reste pendant un jour entier.

En choisissant ce pouvoir le PJ doit déterminer le type de créature invoquée : élémentaires, démons ou morts-vivants. Ce pouvoir ne permet d'invoquer qu'un seul type de créature à la fois.

Les élémentaires

Ils sont invoqués à l'aide d'un des quatre éléments : air, terre, feu et eau. On ne peut invoquer qu'un type d'élémentaire à la fois (impossible de créer un élémentaire d'eau et de feu avec la même invocation). Les élémentaires coûtent 6 points de pouvoir et le jet de "lancer un sort" est fait avec un malus de -2.

Les démons

Les démons sont puissants et fort-voulus, les commander exigera un jet d'opposition d'*Ame* pour chaque ordre donné. L'échec indique que l'invocateur a perdu le contrôle du démon, et que celui-ci peut l'attaquer, s'enfuir pour éviter d'être touché ou retourner à son propre plan d'existence (avec une chance égale pour chacun de ces événements). L'invocation d'un serviteur démoniaque coûte 3 points de pouvoir, l'invocation d'un démon mineur en coûte 6 et le "lancer un sort" doit être réussi avec un malus de -2.

Les morts-vivants

Seuls des morts-vivants sans intelligence propre, tels que des zombies et des squelettes, peuvent être invoqués à l'aide de ce pouvoir. L'invocation d'un zombi coûte 3 points de pouvoir, celle d'un squelette coûte 4 points de pouvoir.

TRAPPINGS

Bestiaire

Il y a beaucoup de créatures qui arpentent le Vieux Monde, la plupart d'entre elles sont malveillantes.

- **Vision dans la pénombre** : Aucune pénalité de vision dans une zone d'éclairage faible.
- **Taille -1**

GOBLENOÏDES

GOBELINS

Ils forment la plus commune des races Gobelinoïdes. Ils aiment infliger des souffrances aux autres créatures et se disputer entre eux s'ils n'ont personne d'autre à combattre. Manquant absolument de discipline, ils sont de piètres guerriers et s'enfuient souvent à la première occasion. En dépit de leur nombre, ils sont si désunis et indisciplinés qu'ils ne représentent rarement autre chose qu'une menace temporaire pour les colonies humaines. Leurs montures favorites sont les loups et les sangliers.

Physique :

Les Gobelins sont petits – environ 1m20. Occasionnellement, un spécimen de plus grande taille peut atteindre 1m80. Leur corps est sale, tordu et voûté et leur visage déformé et grimaçant. La couleur de leur peau peut beaucoup varier : certains sont pâles verdâtres, alors que d'autres sont entièrement noirs.

Traits Psychologiques :

Ils sont sujets à l'*Animosité* envers tous les autres Gobelinoïdes. Ils haïssent les Nains et sont sujets à la *Peur* des Elfes, s'ils ne sont pas en surnombre, au moins à 2 contre 1.

Alignement : Mauvais

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d4, Force d4, Vigueur d4

Compétences : Combat d4, Tir d6, Perception d4, Lancer d4, Discrétion d6

DEPLACEMENT : 6, PARADE : 4, RESISTANCE : 4

Capacités Spéciales :

ORQUES

Les Orques sont de puissants guerriers - les plus résistants de la branche des Gobelinoïdes - ils s'imposent souvent comme chefs de leurs cousins plus faibles. Ce sont des monstres repoussants qui aiment infliger la douleur et se complaisent dans la cruauté et le massacre. Ils combattent constamment et s'ils manquent d'ennemis, ils se battent entre eux. Toute leur culture et leur technologie est basée sur la notion de conflit. Ils sont de dangereux adversaires mais leur manque d'organisation ou de motivation empêche de présenter une réelle menace à long terme pour l'humanité. Les Orques parlent la langue Gobelinoïde commune, en général quatre octaves plus bas que n'importe quel autre Gobelinoïde.

Physique :

Les Orques sont les plus grands des Gobelinoïdes et atteignent souvent 2.10 m de haut. Puissamment bâtis, leurs jambes et leur torse leur donne une allure de singe. Leurs bras sont longs et leurs énormes mains touchent presque le sol. Ils ont un faciès de brute avec d'énormes mâchoires garnies de crocs et leurs petits yeux porcins sont cachés par des arcades sourcilières proéminentes. Leur peau est souvent verdâtre ou vert olive foncé et couverte de verrues, de cicatrices et d'immondices.

Traits Psychologiques :

Ils sont sujets à l'*Animosité* envers les Gobelinoïdes des autres races et tribus.

Alignement : Mauvais

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d4, Vigueur d8

Compétences : Combat d6, Tir d4, Perception d6, Lancer d6, Discrétion d6

DEPLACEMENT : 6, PARADE : 5, RESISTANCE : 6

Capacités Spéciales :

- Vision dans la pénombre : Aucune pénalité de vision dans une zone d'éclairage faible.
- Taille +1

SERVITEURS DE CHAOS

GUERRIER DU CHAOS

Les Guerriers du Chaos sont les serviteurs des dieux du Chaos. Ils sont venus du nord, un jour, sans que personne sache comment ni pourquoi. Ils ont été repoussés par l'alliance de Sigmar et des Nains, mais ils effectuent toujours des raids dans le nord du Vieux Monde. Un guerrier du Chaos qui a pleinement contenté sa répugnante divinité peut devenir un Champion du Chaos.

Ils parlent la Langue sombre. Il est courant pour eux de diriger des hommes bêtes.

Physique :

Un guerrier du Chaos reçoit généralement des mutations offertes par son dieu. Leurs armures ont 1 chance sur 10 d'avoir des propriétés magiques. Leurs armes de prédilection sont les grandes haches, les grandes épées, et les armes d'hasts. Ils ont une apparence relativement humaine.

Alignement : Chaotique

Capacités Spéciales :

- Mutations : Lancez 1d6 pour connaître le nombre de mutations d'un guerrier du Chaos. De 1 à 5, il a une mutation. Un 6 donnera 1d3 mutations. Pour déterminer le type de mutation, on peut improviser ou jeter un d10 :

Jet 1d10 : Mutation		
①	Tête de mort	Cause la <i>Peur</i>
②	Figure putréfiée	Cause la <i>Peur</i>
③	Figure bestiale	<i>Intimidation</i> d8
④	Un seul oeil	<i>Perception</i> - 1
⑤	Trois yeux	<i>Perception</i> + 1
⑥	Jambes bestiales	+1d4 en <i>Allure</i>
⑦	La figure se trouve à l'intérieur du torse	Le tir visé à la tête à -6 au lieu de -4.
⑧	Figure à l'envers	Cause la <i>Peur</i>
⑨	Couleur de peau anormale	-
⑩	Cornes	Permet une attaque supplémentaire d'empalement)

Si une armure à des propriétés magiques, lancez 1d6 :

Jet 1d6 : Propriétés de l'armure	
①	Rune d'armure permanente : +1 en <i>Résistance</i>
②	Rune de protection permanente : +1 en <i>Parade</i>
③	L'armure EST la peau. Elle n'a pas d'encombrement, mais ne peut être enlevée.
④	Rune de sort permanente (cause la <i>Peur</i>)
⑤	Peut utiliser ses bennies pour un homme-bête
⑥	Annule les effets psychologiques sur le porteur

HOMMES-BÊTES DU CHAOS

Les hommes-bêtes hantent les forêts du Vieux Monde, vivent dans des coins les plus isolés, n'importe où loin des villes. Il est sage arrêter des voyageurs à une ville ou auberge, plutôt que risque d'entraînement étant attrapé la nuit par ces créatures fétides et tordues.

Les hommes-bêtes chassent presque toujours par groupes de 3-6, bien que ce nombre puisse varier dans les proportions importantes. Des groupes plus grands seront souvent menés par un Guerrier de Chaos.

Alignement : Chaotique

Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d4, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Tripes d6, Discrétion d4, Perception d6

DEPLACEMENT : 6, PARADE : 6, RESISTANCE : 7

Capacités Spéciales :

- Sens d'animal : Perception +2
- Peau : Résistance +1
- Armes Normales : Griffes ou dents (For+1). Un homme-bête peut ou non avoir les armes et l'armure, à l'appréciation du MJ.
- Mutations : Chacun homme-bête possède 1 à 6 mutations. Le MJ peut jeter un d6 ou choisir ce nombre. Une fois que le nombre de mutations est connu, le MJ peut les choisir (éventuellement à l'aide d'un d10) dans le tableau ci-dessous :

Jet 1d10 : Mutation		
①	Fureur sanguinaire	Comme « Rage de berserk »
②	Bras multiples	+1d4 bras, homme-bête peut posséder atout « Attaque tournoyante » limité par le nombre réel de bras.
③	Queue tactile	Homme-bête peut utiliser une arme avec sa queue ; il gagne également atout « Frénésie »
④	Peau dure	<i>Résistance</i> +2
⑤	Morsure toxique	Le personnage mordu par homme-bête doit réussir un jet de vigueur à -2. En cas d'échec il meurt dans 2d6 minutes, à moins d'être traité avec succès par un jet <i>Soins</i> à -2.
⑥	Tête de monstre	<i>Intimidation</i> d8
⑦	Jambes de monstre	<i>Allure</i> à 8, Dé de course : d6
⑧	Unijambiste	<i>Allure</i> x 1/2, ne peut pas courir
⑨	Tentacules	<i>Combat</i> : d6, pas d'attaque avec les griffes, peut seulement employer des armes contondantes.
⑩	Sans tête	Tête rangée dans le torse, le tir visé à la tête à -6 au lieu de -4.

DÉMON DE CHAOS DE TZEENTCH

HORREUR ROSE

Attributs : Agilité d12, Intellect d12, Ame d12, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d8, Perception d8, Intimidation d8

DEPLACEMENT : 6, PARADE : 6, RESISTANCE : 5

Capacités Spéciales :

- Griffes : Dommages = For+1
- Peur : l'horreur rose cause la Peur dans ceux qui la voient.
- Courageux : l'horreur rose ne fait pas de jets de *Tripes* et ne peut pas être intimidée.
- Frénésie Améliorée : l'horreur rose peut faire 2 attaques de griffe à aucune pénalité.
- Initiative améliorée : l'horreur rose agit sur la meilleure de deux cartes.
- Increvable : quand l'horreur rose prend une 4ème blessure, elle se divise en 2 horreurs bleues.
- Faiblesse (Instabilité) : l'horreur rose doit faire un essai d'Ame une fois par minute ou retourner à son plan d'existence.

HORREUR BLEUE

Attributs : Agilité d10, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Perception d10, Intimidation d6

DEPLACEMENT : 6, PARADE : 5, RESISTANCE : 5

Capacités Spéciales :

- Griffes : Dommages = For+1
- Courageux : l'horreur bleue ne fait pas de jets de *Tripes* et ne peut pas être intimidée.
- Faiblesse (Instabilité) : l'horreur rose doit faire un essai d'*Ame* une fois par minute ou retourner à son plan d'existence.

DÉMONS

DÉMON MAJEUR

Les démons majeurs sont extrêmement puissants, ils possèdent des pouvoirs propres. De plus, des démons majeurs sont la plupart du temps uniques et devraient être construits au cas par cas (principe : prendre un démon mineur comme base et augmenter leurs capacités et/ou compétences). De plus les démons majeurs sont toujours les caractères d'ambiguïté, et auront habituellement les milieux mystérieux dans la magie et/ou les miracles.

DÉMON MINEUR

Les démons mineurs sont les plus communs de tous les démons, et suivent souvent un démon majeur. Bien qu'il soit difficile de généraliser l'aspect de tous les démons, beaucoup partagent des traits communs : les ailes de chauve-souris, les sabots de chèvre ou les têtes à cornes sont quelques exemples.

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d6, Force d8, Vigueur d4
Compétences : Combat d8, Intimidation d6, Perception d6, Sarcasmes d6

DEPLACEMENT : 6 ; **PARADE :** 6 ; **RESISTANCE :** 6

Capacités Spéciales :

- Griffes : Dommages=For+1.
- Peur : Les démons mineurs sont effrayants à voir.
- Courageux : Les démons mineurs ne font jamais des jets de *Tripes* et ne peuvent pas être intimidés.
- Vol : Les démons mineurs ont des ailes et peuvent voler à 12 par round.
- Initiative améliorée : Un démon mineur agit sur la meilleure de deux cartes.
- Taille +1 : Un démon mineur pèse entre 300 et 600 livres.

SERVITEUR DÉMONIAQUE

Les serviteurs démoniaques sont les moins puissants de tous les démons, mais ne sont pas pour autant négligeables. Ils sont habituellement employés par des invocateurs comme messagers, bêtes de monte ou animaux de chasse. Ils apparaissent en tant qu'animaux d'aspect habituel, quoique avec la fourrure noire et les yeux ardents. Un Destrier Démoniaque possède les caractéristiques d'un cheval de guerre, de même un Loup Démoniaque peut s'apparenter à un grand loup (cf. livre de règles de Savage Worlds).

ÉLÉMENTAIRES

Les élémentaires sont des manifestations physiques des forces de la nature, principalement de l'air, de la terre, du feu et de l'eau. Ils n'ont pas d'une vraie identité propre, mais agissent en tant que des personnifications de l'élément qu'ils représentent. Les élémentaires sont habituellement créés par des élémentalistes ou des druides, mais se manifestent parfois dans des régions avec une grande concentration de leur élément.

Ci-dessous sont présentés des élémentaires standard. Les élémentaires majeurs et mineurs existent également, ils peuvent être déterminés en modifiant la taille de

l'élémentaire. Certains des élémentaires majeurs ont des personnalités et des noms propres ; ces élémentaires rares sont traités en tant que des Jokers, et ont souvent des pouvoirs d'élémentaliste.

ÉLÉMENTAIRE D'AIR

Attributs : Agilité d10, Intellect d6, Ame d8, Force d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d6

DEPLACEMENT : 6 ; **PARADE :** 5 ; **RESISTANCE :** 6

Capacités Spéciales :

- Aggloméré : Les agglomérés ont un bonus de +2 en essayant de récupérer de l'état *Secoué*. Ils ne subissent pas de dommages additionnels venants des tirs visés. Les flèches, les balles, et d'autres attaques perforantes font la moitié des dommages car les élémentaires n'ont généralement aucun organe vital. Les agglomérés jokers n'appliquent jamais des modificateurs de blessure. Ils ne sont pas affectés par de maladies ni par des poisons.
- Courageux : Les élémentaires ne font jamais des jets de *Tripes* et ne peuvent pas être intimidés.
- Vol : Les élémentaires d'air peuvent voler jusqu'à 12" par round.
- Initiative améliorée : Un Élémentaire d'Air agit sur la meilleure de deux cartes tirées.

ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d8, Force d8, Vigueur d10

Compétences : Combat d6

DEPLACEMENT : 5 ; **PARADE :** 5 ; **RESISTANCE :** 11

Capacités Spéciales :

- Armure +4 : Les Élémentaires de Terre ont une carapace solide
- Aggloméré : Les agglomérés ont un bonus de +2 en essayant de récupérer de l'état *Secoué*. Ils ne subissent pas de dommages additionnels venants des tirs visés. Les flèches, les balles, et d'autres attaques perforantes font la moitié des dommages car les élémentaires n'ont généralement aucun organe vital. Les agglomérés jokers n'appliquent jamais des modificateurs de blessure. Ils ne sont pas affectés par de maladies ni par des poisons.
- Courageux : Les élémentaires ne font jamais des jets de *Tripes* et ne peuvent pas être intimidés.
- Percage d'un tunnel : Un Élémentaire de Terre peut se déplacer sous terre jusqu'à 5" par round.

ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d8, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Combat d8

DEPLACEMENT : 6 ; **PARADE :** 6 ; **RESISTANCE :** 6

Capacités Spéciales :

- Aggloméré : Les agglomérés ont un bonus de +2 en essayant de récupérer de l'état *Secoué*. Ils ne subissent pas de dommages additionnels venants des tirs visés. Les flèches, les balles, et d'autres attaques perforantes font la moitié des dommages car les élémentaires n'ont généralement aucun organe vital. Les agglomérés jokers n'appliquent jamais des modificateurs de blessure. Ils ne sont pas affectés par de maladies ni par des poisons.
- Courageux : Les élémentaires ne font jamais des jets de *Tripes* et ne peuvent pas être intimidés.
- Aura de Feu : n'importe qui faisant une attaque de mêlée contre un Élémentaire de Feu prend 2d6 de dommages dus au feu.
- Immunité(Feu) : Les Élémentaires de Feu sont immunisés contre des attaques à base de feu.
- Faiblesse(Froid/Eau) : Dommages doubles lorsqu'un Élémentaire de Feu est atteint par une arme froide ou avec de l'eau.

ÉLÉMENTAIRE D'EAU

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d8, Force d8, Vigueur d8

Compétences : Combat d6

DEPLACEMENT : 6 ; **PARADE :** 5 ; **RESISTANCE :** 6

Capacités Spéciales :

- **Aggloméré** : Les agglomérés ont un bonus de +2 en essayant de récupérer de l'état *Secoué*. Ils ne subissent pas de dommages additionnels venant des tirs visés. Les flèches, les balles, et d'autres attaques perforantes font la moitié des dommages car les élémentaires n'ont généralement aucun organe vital. Les agglomérés jokers n'appliquent jamais des modificateurs de blessure. Ils ne sont pas affectés par de maladies ni par des poisons.
- **Arrosage** : Un Élémentaire d'Eau peut éteindre tous les feux normaux (incendie, lanternes, torches) à moins de 8" en dépensant une action.
- **Courageux** : Les élémentaires ne font jamais des jets de *Tripes* et ne peuvent pas être intimidés.
- **Nager** : Un Élémentaire d'Eau peut nager dans l'eau jusqu'à 12" par round.

LES FIMIRS

Les Fimir vivent dans des zones marécageuses et côtières du Vieux Monde, se cachant dans les brumes et évitant des humains autant que possible. Peu de choses sont connues à leur sujet, trois faits sont cependant à retenir. D'abord, on croise rarement, sinon jamais, une femelle Fimir, même dans leurs habitations après une bataille. En second lieu, les Fimirs prendront en captivité des femmes humaines chaque fois qu'ils le peuvent. Troisièmement, les Fimirs pactisent avec les démons. Beaucoup supposent de ce fait que les Fimirs sont moitié-humain, moitié-démon.

Voici les profils typiques pour des Fimirs de chaque caste :

SHEARL : SERVANT FIMIR

Attributs : Agilité d4, Intellect d4, Ame d4, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Tripes d4, Perception d4, Discrétion d4
DEPLACEMENT : 6, **PARADE** : 5, **RESISTANCE** : 6
Equipement : aucun

Capacités Spéciales :

- **Vision dans la pénombre** : Aucune pénalité de vision si dans la brume
- **Vision monoculaire** : -1 tirant et jetant si pas en brume
- **Taille** : +1
- **Faiblesse(lumière du soleil)** : exposé à la lumière du soleil sans la couverture de brume (normale ou magique), un Fimir souffre -1 à tous ses jets et doit réussir un jet de *Tripes* à la première exposition ou devenir *Secoué*.

FIMM : GUERRIER FIMIR

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d4, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d8, Tripes d6, Intimidation d6, Perception d4, Discrétion d4
DEPLACEMENT : 6, **PARADE** : 6, **RESISTANCE** : 8
Equipement : Massue (For+2), Cotte de mailles (+2)

Capacités Spéciales :

- **Vision dans la pénombre** : Aucune pénalité de vision si dans la brume
- **Vision monoculaire** : -1 au Tir et au Jet hors la brume
- **Taille** : +1
- **Attaque de queue** : Un guerrier Fimir peut attaquer avec sa queue pointue n'importe qui en face et à l'arrière, comme s'il possédait l'atout *Attaque Tournoyante*. La queue des Fimms fait *Force+2* de dommages.
- **Faiblesse(lumière du soleil)** : si exposé à la lumière du soleil sans la couverture de brume (normale ou magique), un Fimir souffre -1 à tous ses jets et doit réussir un jet de *Tripes* à la première exposition ou devenir *Secoué*.

FIMIR NOBLE

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d10, Tripes d6, Intimidation d8, Perception d6, Discrétion d6, Lancer d4

DEPLACEMENT : 6, **PARADE** : 7, **RESISTANCE** : 8

Equipement : 2 haches (For+2), Cotte de mailles (+2)

Capacités Spéciales :

- **Vision dans la pénombre** : Aucune pénalité de vision si dans la brume
- **Vision monoculaire** : -1 au Tir et au Jet hors la brume
- **Taille** : +1
- **Attaque éclair** : comme l'atout
- **Attaque de queue** : un guerrier noble Fimir peut attaquer avec sa queue avec des pointes acérées n'importe qui en face et à l'arrière, comme s'il possédait l'atout *Attaque Tournoyante*. La queue des Fimirs nobles fait *Force+3* de dommages.
- **Faiblesse(lumière du soleil)** : exposé à la lumière du soleil sans la couverture de brume (normale ou magique), un Fimir souffre -1 à tous ses jets et doit réussir un jet de *Tripes* à la première exposition ou devenir *Secoué*.

DIRACH

Attributs : Agilité d4, Intellect d8, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Tripes d6, Intimidation d6, Connaissance(Démons) d6, Perception d6, "lancer un sort" d8, Discrétion d6

DEPLACEMENT : 6, **PARADE** : 6, **RESISTANCE** : 6

Equipement : Bâton (Force, Parade+1)

Capacités Spéciales :

- **Démonologie** : Un Dirach peut jeter des sorts de Démoniste (voir cet atout professionnel) avec 15 points de pouvoir. Les pouvoirs habituellement utilisés sont : « Peur », « Obscurité » et « Invoquer(démon) ».
- **Vision dans la pénombre** : Aucune pénalité de vision si dans la brume
- **Brouillard Magique** : Si un Dirach utilise ce pouvoir, il invoque la brume. Les ennemis qui entrent dans la brume doivent faire un jet d'*Ame* ou souffrir d'un malus de -1 à toutes leurs actions tant qu'ils y restent. Pour le double du coût en points de pouvoir, la brume peut être rendue toxique, ce qui exige un jet supplémentaire de *Vigueur* en plus du jet d'*Ame*. Si la cible échoue, elle est *Secouée*.
- **Vision monoculaire** : -1 au Tir et au Jet hors la brume
- **Taille** : +1
- **Faiblesse(lumière du soleil)** : Exposé à la lumière du soleil sans la couverture de brume (normale ou magique), un Fimir souffre -1 à tous ses jets et doit réussir un jet de *Tripes* à la première exposition ou devenir *Secoué*.

MEARGH

Attributs : Agilité d4, Intellect d10, Ame d8, Force d4, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Tripes d8, Intimidation d8, Connaissance(démons) d10, Perception d8, "lancer un sort" d12, Discrétion d4

DEPLACEMENT : 6, **PARADE** : 6, **RESISTANCE** : 6

Equipement : Personnel (Streptocoque, Parry+1)

Capacités Spéciales :

- **Démonologie** : Un Meargh peut jeter des sorts de Démoniste (voir cet atout professionnel) avec 25 points de pouvoir. Les pouvoirs habituellement utilisés sont : « Peur », « Obscurité », « Invoquer(démon) » plus 3 autres au choix du MJ. Ils sont considérés comme *Légendaires* pour pouvoir invoquer les démons majeurs. Seul un ☉ causera des résultats catastrophiques, un simple échec n'aura aucune répercussion pour le Meargh.
- **Vision dans la pénombre** : Aucune pénalité de vision si dans la brume
- **Brouillard Magique** : Si un Meargh utilise ce pouvoir, il invoque la brume. Les ennemis qui entrent dans la brume doivent faire un jet d'*Ame* ou souffrir d'un malus de -1 à toutes leurs actions tant qu'ils y restent. Pour le double du coût en points de pouvoir, la brume peut être rendue toxique, ce qui exige un jet supplémentaire de *Vigueur* en plus du jet d'*Ame*. Si la cible échoue, elle est *Secouée*.
- **Vision monoculaire** : -1 au Tir et au Jet hors la brume
- **Taille** : +1

- **Faiblesse(lumière du soleil)** : Exposé à la lumière du soleil sans la couverture de brume (normale ou magique), un Fimir souffre -1 à tous ses jets et doit réussir un jet de *Tripes* à la première exposition ou devenir *Secoué*.

LES SKAVENS

Les Skavens sont des créatures humanoïdes qui combinent les caractéristiques des rats et des hommes. La croyance générale est que ces créatures ont été créées par mutation suite à l'exposition à la Malpierre. Il semble y avoir de la vérité dans cette théorie puisque Skavens possèdent une haute résistance à la Malpierre et peuvent même gagner les points du pouvoir par sa consommation. Ils adorent le dieu de chaos connu sous le nom de Rat Cornu.

GUERRIER SKAVEN

Attributs : Agilité d8, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Escalade d6, Combat d6, Perception d4, Discrétion d6, Lancer d4

DEPLACEMENT : 7, **PARADE** : 5, **RESISTANCE** : 6

Equipement : Armure en cuir (+1), épée courte (For+2)

Capacités Spéciales :

- **Morsure** : For+1
- **Infection** : La morsure et les couteaux des Skavens ont une chance de causer des blessures infectées. Chaque fois qu'un PJ est *Secoué* ou *Blessé* par un Skaven, il doit faire un jet de *Vigueur* ou subir une blessure infectée. D4 heures après qu'une infection se produise, le PJ prend un niveau de *Fatigue*. Chaque jour suivant un PJ doit faire un autre essai de *Vigueur* ou continuer de fatiguer. Un jet de *Soins* peut atténuer l'infection, mais chaque jour après que le premier additionne un -1 cumulatif au jet. Le succès sur l'essai ou le jet curatif de *vigueur* permet à la victime de récupérer 1 niveau de fatigue par jour.
- **Vision dans la pénombre** : Les Skavens n'ont pas de pénalités dans l'obscurité (sauf obscurité totale), et peuvent voir jusqu'à 10" même si la source lumineuse est très faible.

MAGICIEN DU CLAN SKRYRE

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Ame d8, Force d4, Vigueur d6

Compétences : Escalade d4, Combat d4, Perception d8, "lancer un sort" d8, Discrétion d4

DEPLACEMENT : 7, **PARADE** : 4, **RESISTANCE** : 4

Equipement : Bâton : (For+1)

Capacités Spéciales :

- **Morsure** : For+1

- **Infection** : La morsure et les couteaux des Skavens ont une chance de causer des blessures infectées. Chaque fois qu'un PJ est *Secoué* ou *Blessé* par un Skaven, il doit faire un jet de *Vigueur* ou subir une blessure infectée. D4 heures après qu'une infection se produise, le PJ prend un niveau de *Fatigue*. Chaque jour suivant un PJ doit faire un autre essai de *Vigueur* ou continuer de fatiguer. Un jet de *Soins* peut atténuer l'infection, mais chaque jour après que le premier additionne un -1 cumulatif au jet. Le succès sur l'essai ou le jet curatif de *vigueur* permet à la victime de récupérer 1 niveau de fatigue par jour.
- **Vision dans la pénombre** : Les Skavens n'ont pas de pénalités dans l'obscurité (sauf obscurité totale), et peuvent voir jusqu'à 10" même si la source lumineuse est très faible.
- **Magie de la Malpierre** : Les magiciens du clan Skryre peuvent jeter des sorts, mais il ne récupère des points de pouvoir qu'en consommant de la Malpierre raffinée (une dose reconstituant 1-6 points de pouvoir). Un magicien a en moyenne 20 points de pouvoir et connaît des sorts comme le « Fleche », « Peur » et « Obscurité »

ASSASSIN DU CLAN ESHIN

Attributs : Agilité d10, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Escalade d8, Combat d8, Perception d6, Discrétion d10, Lancer d8

DEPLACEMENT : 7, **PARADE** : 6, **RESISTANCE** : 6

Equipement : Armure en cuir (+1), épée courte (For+2), couteaux de lancer (For+1)

Capacités Spéciales :

- **Morsure** : For+1
- **Infection** : La morsure et les couteaux des Skavens ont une chance de causer des blessures infectées. Chaque fois qu'un PJ est *Secoué* ou *Blessé* par un Skaven, il doit faire un jet de *Vigueur* ou subir une blessure infectée. D4 heures après qu'une infection se produise, le PJ prend un niveau de *Fatigue*. Chaque jour suivant un PJ doit faire un autre essai de *Vigueur* ou continuer de fatiguer. Un jet de *Soins* peut atténuer l'infection, mais chaque jour après que le premier additionne un -1 cumulatif au jet. Le succès sur l'essai ou le jet curatif de *vigueur* permet à la victime de récupérer 1 niveau de fatigue par jour.
- **Vision dans la pénombre** : Les Skavens n'ont pas de pénalités dans l'obscurité (sauf obscurité totale), et peuvent voir jusqu'à 10" même si la source lumineuse est très faible.
- **Poison** : Les assassins du clan d'Eshin enduisent leur lame d'un poison mortel qui cause l'inconscience voire même la mort. Les victimes du poison doivent faire à un essai de *Vigueur* avec un malus de -2. En cas d'échec, le niveau de *Fatigue* diminue chaque minute jusqu'à ce qu'un jet de *Soins* à -4 soit réussi. Le succès sur un jet de *Soins* ou de *Vigueur* permet à la victime de récupérer 1 niveau de *Fatigue* par jour.



Archétypes

Voici quelques archétypes de communs au Vieux Monde.

CHASSEUR DE PRIMES

Race : Humain

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Intimidation d6, Investigation d6, Perception d6, Tir d4, Discrétion d6, Connaissance des rues d6, Pistage d6

Atouts : *Chasseur de primes*, *Vigilance*, *Riche*

Handicaps : *Cupide*

DEPLACEMENT : 5, **PARADE** : 5, **RESISTANCE** : 8, **CHARISME** : 0

Equipement : cotte de mailles, épée, arbalète, 20 carreaux, corde, filet, d4 menottes, 20 couronnes d'or

DRUIDE

Race : Humain

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Ame d8, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, *Tripes* d6, Connaissance(nature) d8, Discrétion d6, *Survie* d8, *Pistage* d8

Atouts : *Rapide*, *Forestier*

Handicaps : Deux mains gauches, *Pauvreté*, *Serment* (majeur : protéger la nature)

DEPLACEMENT : 6, **PARADE** : 5, **RESISTANCE** : 5, **CHARISME** : 0

Equipement : sac, marque religieuse : faucille-couteau, bâton, tiges de sourceur, 15 couronnes d'or

HERBORISTE

Race : Halfling

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Ame d8, Force d4-1, Vigueur d4

Compétences : *Tripes* d6, *Soins* d8, Connaissance(Herbes) d8, Perception d4, Discrétion d6, *Survie* d6, *Jet* d6

Atouts : Soigneur, Vision dans la pénombre
Handicaps : Mauvaise habitude (mineur : fume la pipe), Pacifiste (mineur), Petit
DEPLACEMENT : 6. **PARADE :** 3. **RESISTANCE :** 4. **CHARISME :** -1
Equipement : pilon et mortier, sac de bride avec les herbes sèches, 50 couronnes d'or

CHASSEUR

Race : Elf des bois
Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Ame d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Tripes d4, Perception d6, Tir d6, Discrétion d6, Survie d8, Pistage d8
Atouts : Séduisant, Vision dans la pénombre, Forestier
Handicaps : Deux mains gauches, Prudent, Héroïque, Pauvre
DEPLACEMENT : 6. **PARADE :** 5. **RESISTANCE :** 5. **CHARISME :** +2
Equipement : Arc

INITIÉ DE SIGMAR

Race : Humain
Attributs : Agilité d8, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d8, Tripes d6, Intimidation d6, Perception d4, Connaissance(Religion) d4, Persuasion d6, Sarcasmes d6, Jet d6
Atouts : Le Regard fixe
Handicaps : Moyen, Serment (mineur : servir l'église de Sigmar)
DEPLACEMENT : 6. **PARADE :** 6. **RESISTANCE :** 5. **CHARISME :** -2
Equipement : Marteau de guerre, 30 couronnes d'or

INITIÉ DE SHALLYA

Race : Humain
Attributs : Agilité d4, Intellect d10, Ame d10, Force d4, Vigueur d4
Compétences : Tripes d8, Soins d10, Connaissance(Religion) d10, Persuasion d8, Connaissance des rues d6
Atouts : Soigneur
Handicaps : Pacifiste (majeur), Pauvre, Serment (mineur : servir église de Shallya)
DEPLACEMENT : 6. **PARADE :** 2. **RESISTANCE :** 4. **CHARISME :** 0
Equipement : trousse de soins, 25 couronnes d'or

MERCENAIRE

Race : Nain
Attributs : Agilité d8, Intellect d4, Ame d6, Force d8, Vigueur d6
Compétences : Escalade d6, Combat d8, Jeu d6, Tripes d6, Intimidation d6, Tirant d8
Atouts : Bloc, Charnu, Vision dans la pénombre
Handicaps : Sanguinaire, Cupide (mineur), Lent, Laid
DEPLACEMENT : 5. **PARADE :** 6. **RESISTANCE :** 7. **CHARISME :** -2 (-6 SI SANGUINAIRE EST CONNU)
Equipement : hache de guerre, bouclier moyen

NOBLE

Race : Humain
Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Jeu d4, Intimidation d6, Persuasion d6, Equitation d6, Sarcasmes d6, Tir d6, Pistage d6
Atouts : Noble, Riche
Handicaps : Fidèle, Vindictif (mineur)
DEPLACEMENT : 6. **PARADE :** 6. **RESISTANCE :** 5. **CHARISME :** +2
Equipement : vêtements fins, rapière, 80 couronnes d'or

HORS-LA-LOI

Race : Humain
Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Escalade d6, Combat d8, Intimidation d6, Tir d8, Discrétion d8, Survie d6
Atouts : Chance, Aspiration Rapide
Handicaps : Mal portant, Cupide (mineur), Recherché (motif : meurtre, vol)
DEPLACEMENT : 6. **PARADE :** 6. **RESISTANCE :** 5. **CHARISME :** 0
Equipement : arc, épée Longue, 5 couronnes d'or

PATROUILLEUR RURAL

Race : Humain
Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d6, Tripes d6, Intimidation d6, Connaissance(loi impériale) d6, Perception d6, Equitation d6, Tir d6, Pistage d6
Atouts : Autorité (loi impériale)
Handicaps : Serment (mineur : protéger les routes impériales)
DEPLACEMENT : 6. **PARADE :** 6. **RESISTANCE :** 7
Equipement : Arbalète et munitions, épée longue, cotte de maille, petit bouclier, cheval, 10 yards de corde

MARCHAND

Race : Humain
Attributs : Agilité d4, Intellect d8, Ame d10, Force d4, Vigueur d4
Compétences : Combat d4, Jeu d6, Perception d8, Persuasion d10, Equitation d4, Connaissance des rues d8, Sarcasmes d4
Atouts : Charismatique, Chance, Riche
Handicaps : Cupide (mineur), obèse, jaune
DEPLACEMENT : 5. **PARADE :** 4. **RESISTANCE :** 6. **CHARISME :** +2
Equipement : Armure en cuir, 65 couronnes d'or

TUEUR DE TROLLS

Race : Nain
Attributs : Agilité d6, Intellect d4, Ame d6, Force d10, Vigueur d8
Compétences : Escalade d4, Combat d10, Tripes d6, Intimidation d6, Connaissance des rues d4, Survie d4, Jet d6
Atouts : Charnu, Vision dans la pénombre
Handicaps : Suicidaire, Étranger (Tueur de trolls), Lent
DEPLACEMENT : 5. **PARADE :** 6. **RESISTANCE :** 7. **CHARISME :** -2 (AUPRES DES NON-TUEURS)
Equipement : Grande hache, 10 couronnes d'or

COMBATTANT DES TUNNELS

Race : Nain
Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d8
Compétences : Combat d8, Tripes d6, Intimidation d6, Perception d6, Discrétion d6, Survie d6, Jet d4
Atouts : *Combattant des tunnels*, Sens du danger, Vision dans la pénombre
Handicaps : Lent
DEPLACEMENT : 5. **PARADE :** 5. **RESISTANCE :** 6. **CHARISME :** 0
Equipement : Petit Bouclier, Hache, 15 couronnes d'or

APPRENTI MAGICIEN

Race : Elf des bois
Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Ame d6, Force d4, Vigueur d6
Compétences : Tripes d6, Intimidation d6, Connaissance(arcane) d10, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6, Lancer un sort d4
Atouts : *Apprenti magicien*, Séduisant, Vision dans la pénombre, Sens Magique
Handicaps : Deux mains gauches, Apprenti, Héroïque, Anémique, Myope
DEPLACEMENT : 6. **PARADE :** 5. **RESISTANCE :** 5. **CHARISME :** +2
Pouvoirs : Flèche, Obscurité
Equipement : Bâton, 45 couronnes d'or



Annexes

Dans cette section figurent les règles qui sont optionnelles. Elles ont été créées empiriquement, suite aux nombreuses séances. Bien sûr les MJ sont libres de ne pas les utiliser, cela dépend du style du jeu et des joueurs.

INITIATIVE :

Règle alternative au tirage aléatoire des cartes.

Les protagonistes jettent une fois par combat 2 dès correspondant à leur *Agilité*. La somme des deux dès représente leur initiative. Ils ne tirent les cartes (sans joker) qu'en cas de l'égalité. Par la suite ils peuvent augmenter de +2 leur score d'initiative en se mettant en attente un round (ce qui peut s'interpréter comme une analyse de la situation). Ils peuvent appliquer l'action "joker" une fois par combat uniquement lorsque leur score d'initiative égale ou dépasse 2^* (leur *Agilité*).

DÉ JOKER :

Afin de mettre en relief les capacités des personnages, le dé joker n'est pas utilisé (cas « réaliste »). Les combats ont alors tendance de durer plus longtemps. Pour pallier à cela, la résistance de tous les protagonistes est diminuée de 1 (elle est donc $1 + \text{Vigueur}/2$ au lieu de $2 + \text{Vigueur}/2$).

Option : il est possible de permettre aux joueurs de conserver le dé joker pour UNE compétence particulière.