

ACROBATIE

Novice (Active) Le personnage peut effectuer un test d'Agilité pour éviter les Attaques gratuites des ennemis en combat de corps-à-corps, que ce soit pour tenter de ne pas se faire remarquer par un ennemi ou pour fuir un combat rapproché. Si le test échoue, le joueur doit choisir entre rester à sa place ou se déplacer malgré l'échec du test et subir une Attaque gratuite de la part de son adversaire.

ACROBATIE

Adeptes (Gratuite) Si le personnage est à terre, il peut tenter de se relever grâce à une Action gratuite en effectuant un test d'Agilité. En cas d'échec, le personnage doit dépenser une Action de mouvement afin de se relever, selon la règle habituelle.

ACROBATIE

Maître (Active) Le personnage peut utiliser ses ennemis comme bouclier au cours d'une bataille. Si le combat inclut plusieurs adversaires, alors une fois par tour, le personnage peut utiliser un ennemi comme bouclier et lui faire subir des dégâts qui auraient dû lui être infligés. Cet adversaire ne peut pas se défendre contre l'attaque, mais le maître acrobate doit réussir un jet d'Agilité afin de reporter les dégâts sur son adversaire.

ALCHIMIE

Novice (Spéciale) Grâce à la réussite d'un test d'Astuce, le personnage peut récolter des herbes et des minéraux afin de préparer une dose d'un élixir Novice.

Adeptes (Spéciale) Le personnage est un alchimiste confirmé, il peut effectuer un test d'Astuce afin de récolter des herbes et des minéraux qui lui permettront de préparer une dose d'un élixir Adeptes ou 1D4 doses d'élixir Novice.

ALCHIMIE

Maître (Spéciale) Le personnage est un alchimiste reconnu et peut effectuer un test d'Astuce afin de récolter des herbes et des minéraux qui lui permettront de préparer une dose d'élixir maître ou 1D4 doses d'élixir Adeptes ou 1D8 doses d'un élixir Novice.

ATTRIBUT EXCEPTIONNEL

Novice (Spéciale) Grâce à un travail acharné, le personnage a cultivé l'un de ses Attributs, ce qui l'améliore de +1.

Adeptes (Spéciale) Identique à Novice, mais l'Attribut est amélioré de +2.

Maître (Spéciale) Identique à Novice, mais l'Attribut est amélioré de +3.

BERSERKER

Novice (Gratuite) Le personnage peut, grâce à une Action gratuite, entrer dans une folie meurtrière avec pour seul objectif de faire aussi mal que possible à l'ennemi. Il inflige ainsi 1D6 dégâts supplémentaires en combat au corps à corps. Le revers de la médaille étant que, durant ce moment de frénésie, le personnage ne peut pas se défendre correctement. L'Agilité du personnage est réduite à 5 lors du calcul de sa valeur de Défense.

BERSERKER

Adeptes (Réactive) La rage devient une armure pour le personnage, qui ignore 1D4 dégâts pour chaque coup encaissé durant sa frénésie.

Maître (Gratuite) Le personnage a réussi à maîtriser sa rage sans perdre de sa puissance. Le personnage peut à la fois utiliser ce Talent pour infliger des dégâts supplémentaires et pour en ignorer, tout en étant capable de se défendre normalement.

CAVALIER

Novice (Réactive) Le personnage est un cavalier expérimenté et a l'habitude de combattre sur sa monture.

Le personnage sait mettre à profit le poids de sa monture dans une charge de cavalerie et inflige 1D6 dégâts supplémentaires lors d'une attaque au corps à corps, si la monture a avancé durant l'attaque.

CAVALIER

Adeptes (Active) Le lien entre le cavalier et sa monture leur permet d'effectuer des attaques en mouvement, ce qui signifie qu'ils utilisent une partie de ses Actions de mouvement avant l'attaque et le reste ensuite. De cette façon, ils peuvent effectuer des attaques au corps à corps sans se retrouver bloqués dans un combat au corps à corps. L'ennemi ne peut répliquer qu'en utilisant des Actions réactives ou en dépensant ses Actions de mouvement pour se lancer à la poursuite du cavalier.

CAVALIER

Maître (Réactive) Le Maître cavalier peut lancer une charge de cavalerie encore plus efficacement et inflige +1D10 dégâts lors d'une attaque de corps à corps, si la monture a avancé avant l'attaque.

CONJURATION

Novice (Spéciale) Le conjureur a fait ses premiers pas sur la pente glissante des ténèbres et a trouvé le moyen de ne pas perdre totalement pied. Le conjureur eut réduire la corruption qu'il subit. Grâce à la réussite d'un test de Volonté, il ou elle ne reçoit qu'1 point de Corruption.

CONJURATION

Adeptes (Réactive) Le conjureur peut puiser dans sa propre Corruption pour parvenir à utiliser des pouvoirs mystiques. S'il échoue dans l'utilisation d'un pouvoir, le Conjureur peut faire une deuxième tentative en effectuant un Test contre sa valeur totale de Corruption. Si ce test réussit, le pouvoir s'active normalement, mais le conjureur subit également 1D4 points de Corruption temporaire.

CONJURATION

Maître (Spéciale) Le conjureur peut utiliser la Corruption des autres afin de renforcer sa propre force mentale. A chaque fois que le conjureur tente d'affecter la Volonté d'une autre créature, il peut choisir d'effectuer un test contre l'Ombre de la Créature (Volonté de la créature - sa valeur totale de Corruption).
Etrangement, les créatures totalement corrompues sont immunisées contre cet effet, comme si elles se nourrissaient des ténèbres du monde pour accomplir leur sombre destinée.

CONNAISSANCE DES BÊTES

Novice (Gratuite) Le personnage a étudié les monstres et peut effectuer un test d'Astuce afin de reconnaître ou de se souvenir des forces et des faiblesses d'un monstre. Le Meneur de Jeu décrit le Monstre et ses caractéristiques au joueur.

CONNAISSANCE DES BÊTES

Adeptes (Gratuite) Le personnage possède des connaissances approfondies et a étudié une sous-catégorie de monstres spécifiques (choisissez Abominations, Bêtes, Créatures civilisées ou Morts-Vivants). Le personnage inflige dorénavant +1D4 dégâts aux monstres de cette catégorie. Ces dégâts supplémentaires peuvent être infligés également par les alliés du personnage, à condition qu'il leur ait indiqué de quelle manière combattre la créature efficacement.

CONNAISSANCE DES BÊTES

Maître (Gratuite) Le personnage inflige désormais +1D6 dégâts aux créatures appartenant à la sous-catégorie choisie par le personnage au niveau Adeptes. Ces dégâts supplémentaires peuvent être infligés également par les alliés du personnage, à condition qu'il leur ait indiqué de quelle manière combattre la créature efficacement.

COUP EN TRAITRE

Novice (Réactive) Lorsque le personnage a l'avantage, une attaque par tour inflige +1D4 dégâts qui viennent s'ajouter aux dégâts précédemment infligés grâce à son avantage. Le personnage peut utiliser Discrétion au lieu de Précision lorsqu'il a l'avantage. Le Coup en Traître ne peut être effectué qu'une fois par tour, quelles que soient les circonstances.

COUP EN TRAITRE

Adepte (*Réactive*) Le Coup en Traître inflige à l'ennemi des dégâts supplémentaires (identiques à ceux indiqués ci-dessus) ainsi qu'une blessure hémorragique. L'attaque engendre une blessure ouverte qui saigne abondamment et inflige 1D4 dégâts à chaque tour qui suit l'attaque. L'ennemi continue à saigner à moins d'être soigné grâce à un Remède à base de plantes, au Talent Medicus ou d'une autre manière.

COUP EN TRAITRE

Maître (*Réactive*) Le Coup en Traître du personnage inflige à l'ennemi 1D8 dégâts supplémentaires ainsi qu'une blessure hémorragique, comme au niveau Adepte. Il n'existe plus de limite au nombre de Coups en Traître pouvant être effectués par un Maître à chaque tour. Toutes les Attaques sont considérées comme des Coups en Traître aussi longtemps que les conditions sont réunies pour donner au personnage l'avantage ou pour qu'il bénéficie de l'effet de surprise.

DÉGAINEMENT RAPIDE

Novice (*Gratuite*) Grâce à la réussite d'un test d'Agilité, le personnage peut sortir et dégainer son arme avec une seule Action Gratuite et par conséquent, être en mesure d'utiliser son arme comme si elle avait déjà été dégainée. Le personnage peut également recharger une arbalète avec une Action Gratuite grâce à un test d'Agilité réussi.

DÉGAINEMENT RAPIDE

Adepte (*Gratuite*) Grâce à la réussite d'un test d'Agilité, le personnage peut changer d'arme avec une Action gratuite, ce qui signifie qu'il peut rengainer une arme et en sortir une autre en un seul mouvement fluide.

Maître (*Gratuite*) Le personnage utilise les élixirs avec aisance, il peut, grâce à la réussite d'un test d'Agilité, en boire une dose ou en administrer une dose à un allié avec une Action gratuite.

DOMINATION

Novice (*Passive*) Le personnage peut dominer un adversaire et déjouer ses plans grâce à sa force de conviction. Le personnage peut utiliser Persuasion au lieu de Précision en combat au corps à corps.

DOMINATION

Adepte (*Gratuite*) Le personnage peut, grâce à une Action gratuite et à la réussite d'un test [Persuasion ← Volonté], forcer un ennemi à hésiter lors d'une attaque au corps à corps. Un ennemi hésitant n'attaquera pas durant ce tour. Au lieu de cela, il attaquera l'un des alliés du personnage, si c'est possible.

DOMINATION

Maître (*Active*) Le personnage peut soumettre un ennemi grâce à la réussite d'un test Persuasion ← Volonté]. Un ennemi soumis peut être contraint à baisser son arme et à négocier afin de pouvoir fuir le combat (si cela est possible) ou se rendre si la fuite est impossible. S'il prend déjà part au combat, l'ennemi doit d'abord être blessé par le personnage ou l'un de ses alliés avant d'être soumis.

DOUBLE ATTAQUE

Novice (*Active*) Le personnage peut manier deux armes sans encombre, une dans chaque main. Le novice peut combattre avec une arme à une main dans sa main principale et une arme courte dans l'autre. Le personnage peut effectuer deux attaques sur la même cible, infligeant respectivement 1D8 et 1D6 dégâts. L'ennemi doit se défendre contre ces deux attaques séparément. Le Novice reçoit également un bonus de 1 à sa valeur de Défense (considéré comme un effet passif), mais seulement lorsqu'il est équipé d'une arme dans chaque main.

DOUBLE ATTAQUE

Adepte (*Active*) L'Adepte peut manier deux armes à une main, chaque attaque infligeant 1D8 dégâts.

Maître (*Active*) La virtuosité du Maître lui permet d'infliger 1D10 dégâts avec l'arme de sa main principale et 1D8 avec sa deuxième arme.

EMPOISONNEUR

Novice (Gratuite) Grâce à la réussite d'un test d'Astuce, le personnage peut appliquer une dose de poison ou d'une autre mixture alchimique à une arme. Cette unique dose de poison est suffisante pour porter un coup avec l'arme avant de devoir appliquer à nouveau du poison. La victime est alors empoisonnée jusqu'à ce que le personnage échoue à un test [Astuce ← Force], mais elle est toujours empoisonnée pendant un tour au minimum. Les dégâts subis et la durée maximale d'effet du poison dépendent de sa puissance.

EMPOISONNEUR

Adepté (Gratuite) Le personnage est capable de prolonger les effets d'une seule dose de poison à toute la durée d'une bataille. Une fois la dose appliquée sur l'arme, toutes les attaques sont considérées comme empoisonnées jusqu'à la fin de la scène.

EMPOISONNEUR

Maître (Gratuite) Le personnage maîtrise l'art de l'empoisonnement et sait comment exploiter efficacement tous les aspects d'un poison. Si le personnage réussit un test d'Astuce, tout poison appliqué sur une arme compte comme un poison de niveau supérieur. Un poison Faible est considéré comme Moyen, un poison Moyen est considéré comme Fort. Un poison Fort n'inflige pas de dégâts supplémentaires, mais octroie au personnage une seconde chance de réussir au test [Astuce ← Force].

ÉRUDIT

Novice (Gratuite) Grâce à la réussite d'un test d'Astuce, un personnage qui possède ce talent peut deviner les propriétés d'un objet magique spécifique, mais pas le moyen de l'activer. De la même manière, un Novice peut utiliser son Astuce pour traduire un texte ou comprendre ce qui lui est dit dans une autre langue humaine. Le personnage n'a pas besoin d'effectuer un test pour formuler des mots ou phrases simples, mais la réussite à un test d'Astuce est nécessaire s'il tente d'avoir une vraie conversation.

ÉRUDIT

Adepté (Gratuite) Le personnage est suffisamment érudit pour pouvoir utiliser son Astuce au lieu de sa Volonté lorsqu'il tente d'activer un objet magique. Grâce à la réussite d'un test d'Astuce, le personnage peut également lire et comprendre la langue des elfes et celle si disgracieuse des trolls. Formuler des phrases simples en langue elfique ou troll ne nécessite pas de test, mais la réussite à un test d'Astuce est nécessaire si le personnage souhaite entamer une conversation.

ÉRUDIT

Maître (Gratuite) Le personnage est un spécialiste reconnu de l'interprétation des parchemins. Il peut ainsi, grâce à un test d'Astuce, activer des pouvoirs mystiques directement à partir d'un parchemin. Ce niveau de Talent permet également au personnage d'utiliser son Astuce au lieu de sa Volonté pour résister aux effets mystiques. L'histoire de Symbaroum n'a plus de secret pour le Maître : la réussite d'un test d'Astuce est nécessaire afin que le personnage puisse lire un texte dans une langue ancienne et disparue. (...)

ÉTRANGLEUR

Novice (Active) L'Etrangleur novice peut attaquer lorsqu'il a l'avantage. Une attaque réussie inflige 1D6 dégâts à chaque tour et ignore l'Armure. La cible ne peut pas agir tant que l'Etrangleur ne l'a pas relâchée : le personnage maintient sa strangulation grâce à la réussite d'un test [Astuce ← Astuce].

ÉTRANGLEUR

Adepté (Active) Le personnage est capable d'utiliser les mortelles Spores asphyxiantes, récoltées dans les profondeurs de Davokar par les alchimistes. Grâce à la réussite d'un test [Astuce ← Agilité], les spores sont lancées en direction d'un ennemi et infligent 1D4 dégâts par tour pendant 1D4 tours, ignorant l'Armure.

ÉTRANGLEUR

Adepté (Active) Suite...

Il n'existe pas de défense connue contre les effets des Spores asphyxiantes, au-delà des soins apportés à la victime lorsque les dégâts apparaissent. Les victimes peuvent continuer à agir sans entrave, contrairement au niveau Novice de ce Talent.

ÉTRANGLEUR

Maître (Active) Le personnage maîtrise l'utilisation des délicates et mortelles Bombes à spores confectionnées à partir des Spores asphyxiantes par les Maîtres alchimistes. La réussite d'un test d'Astuce est nécessaire pour que les Bombes à spores atterrissent à l'endroit souhaité, si elles sont lancées d'une distance importante.

1/2

ÉTRANGLEUR

Maître (Active) Suite...

Les Bombes à spores se répandent dans un passage étroit, une petite zone ou une pièce ordinaire sous la forme d'un nuage suffocant.

Quiconque se trouve dans cette zone, ennemi ou allié, subit les effets des Bombes à spores qui ignorent la protection des armures et infligent 1D4 dégâts par tour pendant 1D4 tours.

2/2

FEINTE

Novice (Passive) Le personnage peut choisir d'attaquer avec Discrétion au lieu de Précision lorsque l'attaque est effectuée à l'aide d'une arme de mêlée Courte ou Précise.

FEINTE

Adepté (Réactive) Le personnage montre une fausse faille dans sa défense, ce qui encourage l'adversaire à profiter de cette faiblesse. Le personnage peut choisir de se défendre avec Discrétion au lieu d'Agilité.

FEINTE

Maître (Active) Grâce à la réussite d'un test [Discrétion ← Vigilance], le personnage peut surprendre un adversaire au beau milieu d'un combat en cours. Un test réussi octroie au personnage une Attaque gratuite contre cet adversaire, en plus de son Attaque normale. Le personnage peut effectuer son Attaque normale si la Feinte échoue.

GARDE DU CORPS

Novice (Réactive) En réussissant un test de Volonté, le personnage peut encaisser les coups dirigés contre un de ses alliés. Le personnage ne peut pas se défendre contre ces attaques, elles le touchent automatiquement.

Adepté (Réactive) Les talents de protecteurs possédés par le personnage lui permettent de se défendre contre toutes les attaques dirigées vers la personne qu'il protège.

GARDE DU CORPS

Maître (Réactive) Le personnage est un véritable ange gardien. Il peut non seulement se défendre contre les attaques, mais également effectuer une Attaque gratuite contre chaque adversaire qui effectue une Attaque au corps à corps contre le personnage placé sous sa protection.

GUERRIER NÉ

Novice (Passive) La personnage a appris à utiliser ses talents de Guerrier né avec une grande efficacité.

Les attaques à mains nues du personnage infligent désormais 1D6 dégâts. Si la créature possède également le Trait monstrueux Arme naturelle, les dégâts augmentent en fonction du niveau de ce Trait.

GUERRIER NÉ

Adepté (Active) Le personnage bénéficie de la vitesse d'un Adepté et peut désormais effectuer une double attaque contre une même cible. Les lancers correspondant aux deux attaques s'effectuent l'un après l'autre.

GUERRIER NÉ

Maître (*Passive*) Le personnage vise les points faibles de son adversaire—la gorge ou les genoux, par exemple—avec une précision sans faille et ses attaques de Maître à mains nues sont dévastatrices. Chaque attaque réussie inflige 1D6 dégâts supplémentaires.

HOMME D'ARMES

Novice (*Passive*) Le personnage sait exploiter tout le potentiel de son armure, ce qui augmente le niveau de protection de son armure d'un niveau : une armure légère donne une protection de 1D6, une armure moyenne donne une protection de 1D8, une armure lourde donne une protection de 1d10.

HOMME D'ARMES

Adeptes (*Passive*) Le personnage a l'habitude de porter une armure et sait adapter ses actions en tenant compte des limitations imposées par cette dernière. L'armure n'a plus d'effet négatif sur son Agilité ou sur les Talents basés sur l'Agilité (y compris la Défense). La Qualité Gênante de l'armure conserve son effet négatif sur l'utilisation de pouvoirs mystiques.

HOMME D'ARMES

Maître (*Réactive*) Le personnage peut effectuer un test d'Agilité pour contrer les effets des Talents et de l'Équipement qui font que les attaques ennemies réduisent ou ignorent les valeurs de Protection. Les pouvoirs mystiques qui ignorent la protection ne peuvent être contrés de cette manière : ils ne sont pas affectés par le Talent Homme d'armes.

INÉBRANLABLE

Novice (*Réactive*) Le personnage peut effectuer un deuxième test de Force ou de Volonté lorsqu'il est affecté par certains effets physiques : pièges, poisons, effets alchimiques. Cela inclut les énergies provenant de pouvoirs mystiques à condition qu'elles aient une manifestation physique, sous forme de feu ou d'acide, par exemple.

INÉBRANLABLE

Adeptes (*Réactive*) Le personnage est robuste et peut effectuer une deuxième tentative afin de se débarrasser des pouvoirs qui affectent sa volonté ou ses sens.
Maître (*Réactive*) L'esprit du personnage contre-attaque face à quiconque essaie de l'affecter. Lorsque le personnage est victime d'une attaque mentale (en d'autres termes, les attaques modifiées par la Volonté) qui échoue, l'attaquant subit 1D6 dégâts qui ignorent la protection de l'armure.

LANCER PUISSANT

Novice (*Active*) Le personnage a commencé à comprendre la subtilité des armes de jet. Les dégâts causés par ses armes de jet passent à 1D8.

LANCER PUISSANT

Adeptes (*Active*) Le personnage peut effectuer deux lancers en une seule Action. Les deux attaques sont résolues séparément et peuvent viser la même cible ou deux cibles différentes. Le personnage peut également utiliser des armes de mêlée comme des armes de jet, mais il ne peut lancer qu'une seule arme de ce type par Action. Les dégâts de ce type d'attaque sont égaux aux dégâts de base de l'arme de mêlée et incluent tous les Talents passifs possédés par le personnage.

LANCER PUISSANT

Maître (*Active*) Le personnage peut déclencher un triple lancer dévastateur et envoyer trois armes de jet en direction de ses ennemis (une seule cible ou cibles multiples).

MAGIE

Novice (Spéciale) Le Mage ne subit plus de Corruption permanente en apprenant les Pouvoirs mystiques de niveau Novice appartenant à la tradition de la Magie, ni lorsqu'il pratique les rituels. Malgré cela, le personnage n'est pas protégé contre la Corruption temporaire inhérente à l'utilisation de pouvoirs et de rituels de Magie.

MAGIE

Adepté (Spéciale) Le Mage ne subit plus de Corruption permanente lorsqu'il apprend des Pouvoirs magiques de niveau Adepté appartenant à la tradition de la Magie. Le mage Adepté a également assimilé les théories des pouvoirs et rituels de Magie, si bien qu'il ne subit plus qu'1 point de Corruption temporaire lorsqu'il les utilise.

MAGIE

Maître (Spéciale) Le Maître en Magie possède une connaissance si complète des liens magiques qu'il peut, à chaque tour, effectuer un deuxième jet en cas d'échec lorsqu'il tente de créer un enchantement magique (page 130). Le mage ne subit plus de Corruption permanente lorsqu'il apprend des pouvoirs de niveau Maître appartenant à la tradition de la Magie.

MAÎTRISE DES ARMES D'HAST

Novice (Passive) Les dégâts infligés par les armes Longues augmentent d'un niveau et passent à 1D10 pour les lances et hallebardes et à 1D8 pour les bâtons.

MAÎTRISE DES ARMES D'HAST

Adepté (Réactive) Le personnage maîtrise la longue portée de son arme. Il bénéficie d'une Attaque gratuite contre tous les ennemis qui se trouvent à sa portée en combat au corps à corps, peu importe s'il s'agit du personnage ou de son adversaire qui initie le combat. La seule exception étant lorsque l'ennemi est également équipé d'une arme Longue, auquel cas le personnage ne dispose pas d'Attaque gratuite.

MAÎTRISE DES ARMES D'HAST

Maître (Réactive) Le personnage est un Maître des armes d'hast, il est capable de maintenir ses ennemis à distance. Le personnage peut utiliser l'Attaque gratuite d'une arme d'hast afin d'empêcher un ennemi de se rapprocher suffisamment pour lui permettre d'attaquer. Aussi longtemps que le personnage réussit à toucher son adversaire, ce dernier demeure incapable d'attaquer le personnage avec une arme au corps à corps, que les dégâts du personnage pénètrent ou non l'armure de l'ennemi.

MAÎTRISE DU BOUCLIER

Novice (Passive) Les dégâts infligés par les armes tenues dans la main principale du personnage augmentent d'un niveau et passent à 1D10 si le personnage est équipé d'une arme à une main ou à 1D8 s'il est équipé d'une arme Courte. Au niveau Novice, la Maîtrise du bouclier du personnage lui permet d'employer plus efficacement son bouclier pour se protéger. Il bénéficie donc de +2 en Défense au lieu de l'habituel +1 inhérent à l'utilisation normale d'un bouclier.

MAÎTRISE DU BOUCLIER

Adepté (Réactive) Le personnage a si bien appris à combiner arme et bouclier que chaque attaque réussie peut être suivie par une frappe du bouclier sur la même cible. Les dégâts de la frappe du bouclier sont de 1D4, et si le personnage réussit un test [Force ← Force], la cible est également envoyée au sol.

MAÎTRISE DU BOUCLIER

Maître (Réactive) Les dégâts de la frappe du bouclier passent à 1D8 et la cible est également envoyée au sol si le personnage réussit un test [Force ← Force].

MEDICUS

Novice (*Active*) Le personnage est un chirurgien habile et peut effectuer un test d'Astuce pour soigner un patient de 1D4 points d'Endurance ou 1D6 en utilisant un remède à base de plantes. Ce Talent ne peut être utilisé qu'une fois par patient et par jour.

MEDICUS

Adept (*Active*) Le personnage est un Medicus reconnu. Grâce à la réussite d'un test d'Astuce, il peut soigner un patient d'1D6 points d'Endurance ou 1D8 en utilisant un remède à base de plantes. Ce Talent ne peut être utilisé qu'une fois par patient et par jour.

MEDICUS

Maître (*Active*) Le personnage est un Maître Medicus et possède un savoir médical très étendu. Grâce à la réussite d'un test d'Astuce, il peut soigner un patient de 1D8 points d'Endurance ou 1D10 en utilisant un remède à base de plantes. Un test échoué soigne malgré tout le patient d'une partie de son Endurance : 1D4 en utilisant le Talent Medicus seul, 1D6 en y ajoutant un remède à base de plantes. Ce Talent ne peut être utilisé qu'une fois par patient et par jour.

MENEUR NÉ

Novice (*Passive*) La forte personnalité du personnage lui permet d'utiliser Persuasion au lieu de Volonté, par exemple lorsqu'il manie des Pouvoirs mystiques. Cela exclut toutefois le calcul du Seuil de Corruption.

MENEUR NÉ

Adept (*Active*) Le personnage peut désigner une créature ou un objet comme cible principale pour ses alliés et lui-même, pendant toute la durée de la scène. Tous les alliés qui attaquent cette cible lui infligent 1D4 dégâts supplémentaires. Changer de cible nécessite une nouvelle Action active de la part du Meneur né.

MENEUR NÉ

Maître (*Active*) Le Meneur né adresse un discours enflammé à ses alliés, ce qui leur permet d'utiliser sa Persuasion au lieu de leur Volonté pendant toute la durée de la scène.

POIGNE DE FER

Novice (*Passive*) Le personnage peut utiliser tout le potentiel de sa force physique et, par conséquent, se servir de Force au lieu de Précision lors d'une attaque au corps à corps.

Adept (*Passive*) Les attaques au corps à corps du personnage infligent désormais 1D4 supplémentaires.

POIGNE DE FER

Maître (*Active*) Le personnage parvient à focaliser toute sa puissance en une seule attaque. Une fois par tour, le personnage peut effectuer une attaque au corps à corps dévastatrice qui inflige 1D8 dégâts supplémentaires au lieu de 1D4.

PUISSANCE À DEUX MAINS

Novice (*Passive*) Les dégâts infligés par les armes Lourdes passent à 1D12.

Adept (*Réactive*) Le personnage maîtrise l'utilisation de son arme, par conséquent, lorsque l'une de ses attaques ne touche pas sa cible, il peut utiliser le retour de balancier de son arme pour tenter à nouveau de toucher sa cible. Le personnage effectue un nouveau lancer d'attaque qui inflige 1D8 dégâts s'il réussit.

PUISSANCE À DEUX MAINS

Maître (Active) Une arme Lourde entre les mains d'un Maître devient une arme de destruction d'armure. Lorsque l'attaque du Maître touche sa cible, elle ignore totalement la protection de cette dernière.

RÉCUPÉRATION

Novice (Active) Grâce à la réussite d'un test de Volonté, le personnage récupère 1D4 Endurance. Il peut effectuer plusieurs tentatives, mais l'utilisation est limitée à une seule réussite par jour.

Adepté (Active) Similaire au niveau Novice, mais le personnage récupère 1D6 Endurance.

Maître (Active) Similaire au niveau Adepté, mais le personnage récupère 1D8 Endurance.

RITUALISTE

Novice (Spéciale) Le personnage a appris à pratiquer 1 rituel. Le rituel peut appartenir à n'importe quelle tradition mystique, mais le personnage doit avoir accès au rituel afin de l'apprendre et de le mémoriser. Ce savoir peut avoir été acquis auprès d'un instructeur appartenant à la même organisation que le personnage. Il peut aussi provenir d'un codex découvert dans les ruines de Symbaroum ou avoir été enseigné par un autre Ritualiste en remerciement d'un service rendu.

RITUALISTE

Adepté (Spéciale) Le personnage a appris à pratiquer 2 rituels supplémentaires (3 au total), appartenant à n'importe quelle tradition mystique, mais soumis aux mêmes conditions que celles décrites dans le niveau Novice.

RITUALISTE

Maître (Spéciale) Le personnage a appris à pratiquer 3 rituels supplémentaires (6 au total). Tout comme les niveaux précédents, le Maître Ritualiste n'est pas tenu de se limiter aux rituels d'une seule tradition mystique, mais doit avoir accès au rituel afin de l'apprendre et de le mémoriser.

SIXIÈME SENS

Novice (Passive) Le personnage possède une grande intuition, ce qui lui permet d'utiliser Vigilance au lieu de Précision lorsqu'il attaque avec une arme à distance.

Adepté (Passive) L'intuition du personnage est encore améliorée et il peut désormais utiliser Vigilance à la place d'Agilité pour l'ordre d'Initiative et pour calculer sa Défense.

SIXIÈME SENS

Maître (Passive) Le personnage peut se déplacer et combattre sans entrave lorsqu'il est aveuglé ou dans le noir total.

SORCELLERIE

Novice (Spéciale) La sorcière a été initiée aux enseignements de la Sorcellerie et sait comment résister à ses éléments les plus sombres. La Sorcière ne subit plus de Corruption permanente en apprenant les Pouvoirs mystiques de niveau Novice appartenant à la tradition de la Sorcellerie, ni lorsqu'elle en pratique les rituels. Malgré cela, le personnage n'est pas protégé contre la Corruption temporaire inhérente à l'utilisation de pouvoirs et de rituels de Sorcellerie.

SORCELLERIE

Adepté (Spéciale) La sorcière ne subit plus de Corruption permanente lorsqu'elle apprend des pouvoirs de niveau Adepté, appartenant à la tradition de la Sorcellerie. La sorcière Adepté a également appris à dompter les pouvoirs et les rituels de création de la terre, du sang et des esprits, si bien qu'elle ne subit plus qu'1 point de Corruption temporaire lorsqu'elle les utilise.

SORCELLERIE

Maître (Spéciale) La sorcière ne subit plus de Corruption permanente lorsqu'elle apprend des pouvoirs de niveau Maître appartenant à la tradition de la Sorcellerie.

TACTICIEN

Novice (Passive) Le personnage a étudié les tactiques martiales et a assimilé leurs principes fondamentaux.

Le personnage peut utiliser Astuce à la place d'Agilité lors du calcul de l'Initiative.

Adeptes (Passive) Le personnage maîtrise l'art de la posture défensive, ce qui lui permet d'utiliser Astuce à la place d'Agilité lors du calcul de sa valeur de Défense.

TACTICIEN

Maître (Passive) Le personnage est un maître des tactiques martiales offensives, ce qui lui permet d'utiliser Astuce au lieu de Précision lorsqu'il attaque avec une arme autre qu'une arme Lourde.

THÉURGIE

Novice (Spéciale) Le théurge ne subit plus de Corruption permanente lorsqu'il apprend des pouvoirs de niveau Novice appartenant à la tradition de la Théurgie ni lorsqu'il en pratique les rituels. Malgré cela, le personnage n'est pas protégé contre la Corruption temporaire inhérente à l'utilisation de pouvoirs et de rituels théurgiques.

THÉURGIE

Adeptes (Spéciale) Le théurge ne subit plus de Corruption permanente lorsqu'il apprend des pouvoirs de niveau Adeptes appartenant à la tradition de la Théurgie. Les fondements de la foi du Théurge Adeptes sont suffisamment solides pour qu'il ne subisse plus qu'un point de Corruption temporaire lors de l'utilisation de pouvoirs et de rituels théurgiques.*

THÉURGIE

Maître (Spéciale) Le théurge a atteint un tel niveau de compréhension de l'essence de ses pouvoirs divins qu'il soigne 1D4 Endurance supplémentaires lorsqu'il utilise des pouvoirs sacrés de soin, y compris ceux qui blessent les Abominations et les Morts-Vivants. En outre, le théurge ne subit plus de Corruption permanente lorsqu'il apprend des pouvoirs de niveau Maître appartenant à la tradition de la Théurgie.

TIREUR D'ÉLITE

Novice (Passive) Les compétences du personnage lui permettent de voir les dégâts infligés par son arc ou son arbalète passer respectivement de 1D8 et 1D10 à 1D10 et 1D12.

TIREUR D'ÉLITE

Adeptes (Active) La précision du personnage lui permet d'ajouter un effet paralysant à ses projectiles. L'attaque inflige les dégâts habituels et, si la cible est blessée, le personnage peut bénéficier d'un test [Précision ← Force] à chaque fois que la cible tente de se déplacer. Un test réussi signifie que la cible ne peut pas se déplacer. L'effet paralysant s'évanouit aussitôt que le personnage rate à un test.

TIREUR D'ÉLITE

Maître (Active) Les projectiles du Maître Tireur d'élite transpercent les armures. Le tir atteint un point faible et ignore totalement le score de protection de l'Armure de la cible.

VISION DE L'OMBRE

Novice (*Gratuite*) Le personnage peut effectuer une Action gratuite pour faire un test [Vigilance ← Discrétion] afin de tenter de discerner l'Ombre dominante d'une créature, d'un lieu ou d'un objet. Chacune de ses tentatives force le personnage à subir 1D4 points de Corruption temporaire.

VISION DE L'OMBRE

Adepté (*Gratuite*) Le personnage possède la grande clairvoyance d'un Adepté concernant les auras et les phénomènes mystiques. Vision de l'Ombre révèle désormais les Ombres de la cible inspectée, mais pas leurs forces respectives. Le personnage subit 1D6 points de Corruption temporaire à chaque fois qu'il tente de discerner les Ombres d'une créature, d'un lieu ou d'un objet.

VISION DE L'OMBRE

Maître (*Gratuite*) Le personnage a atteint le niveau de clairvoyance d'un Maître et peut désormais discerner toutes les Ombres et leurs forces respectives.

Le personnage subit 1D8 points de Corruption temporaire à chaque fois qu'il tente de discerner les Ombres d'une créature, d'un lieu ou d'un objet.