

Le Barde



Actions communes

Agir face au danger (trait adapté + 2d6)

Quand tu essaies d'agir malgré un danger immédiat. Sur 10+ pas de soucis, sur 7-9 il y a un choix difficile, un prix à payer ou un autre problème qui se révèle.

Marchander (Renommée +2d6)

Même les héros doivent parfois s'abaisser à négocier leur pain quotidien, un toit sur leur tête ou la nature de leur ennemi. Sur 10+ l'échange est honnête, tu obtiens ce que tu veux contre une promesse à tenir. Sur 7-9 tu dois d'abord donner ou faire quelque chose.

Aider ou gêner (Lien avec le héros + 2d6)

Pour aider ou gêner un autre héros qui fait une action. Sur 10+ il reçoit +1 ou -2 sur son action. Sur 7-9 tu t'exposes au même danger.

Rencontre

Quand tu es le premier des héros à entrer en contact avec un membre d'une communauté, choisis parmi

- tu as déjà moqué le seigneur de l'endroit
- tu as déjà dû fuir cet endroit
- le seigneur local est un ennemi d'enfance

Gagne +1 renommée s'il y a de vieux comptes à régler. Le MJ te fera sentir l'animosité de ces gens.

Fin de séance

Choisis un autre héros qui t'a impressionné, augmente ton lien vers lui de 1. Si ça l'amène à +4 remets-le à 0 et gagne +1 renommée.

Si tu écris un résumé plaisant de la séance pour les autres joueurs, tous les héros gagnent +1 renommée.

Liens avec les autres héros

			+1 renommée
--	--	--	-------------

			+1 renommée
--	--	--	-------------

Nom :

Je suis toujours habillé avec ...

Mon chant le plus célèbre est ...

J'accompagne mon chant en ...

Renommée

				+1 trait
--	--	--	--	----------

Apothéose

Quand un trait doit atteindre 5 : le héros devient un aspect d'un dieu, selon le trait, C'est probablement une victoire pour le héros.

Blessures

		-1 trait
--	--	----------

Blessure grave

Quand un trait doit passer sous 0 : le héros perd définitivement le trait en question et au choix

- le héros meurt et va aux enfers (où il peut être cherché)
- un événement apocalyptique a lieu

Trait: Mémoire +__ O

Louer les héros (Mémoire + 2d6)

Chantant les exploits des héros, le barde rappelle à tous leur importance dans ce monde. Sur 10+ un banquet est donné en leur faveur. Sur 7-9 ils sont hébergés pour la nuit.

Dire la loi (Mémoire + 2d6)

Devant une assemblée même les puissants doivent se soumettre aux lois de la tradition. Sur 10+ le chef local rend un jugement équitable, sur 7-9 choisit un parmi :

- un défi est lancé pour trancher entre les partis
- il faut payer davantage le chef ou l'autre parti
- l'autre parti garde une rancune envers les héros

En cas d'échec la neutralité du barde est contestée, il risque d'être en danger.

Trait: Poésie +__ O

Moquer (Poésie + 2d6)

Les moqueries publiques d'un barde sont la pire chose que puisse subir un héros ou un roi, car même sa mort en sera teintée. Sur 10+ un autre personnage peut choisir de tenir tête et subir ou de faire ce que tu souhaites. Sur 7-9 il peut choisir une option parmi

- quitter le lieu avec ses compagnons
- donner le présent qu'il pense que tu attends
- dire ce que tu voulais savoir/entendre

Trait: Liberté +__ O

Prophétiser (Liberté + 2d6)

Le barde interprète les présages pour éclaircir la volonté des dieux à l'attention de son auditoire. Sur un succès le barde fait une vraie prophétie qui se réalisera à terme, il aura +1 à son prochain jet s'il se conforme au souhait des Dieux. Sur 7-9 choisit au moins 1 parmi :

- le chef local a offensé un Dieu et une tragédie lui est promise
- un Dieu a lancé une malédiction contre les héros
- un grand sacrifice est exigé par un Dieu offensé

En cas d'échec le MJ fait la prophétie.

Lire la pièce (Liberté + 2d6)

Dans une situation publique tendue tu déclames le chant adapté et observes les réactions de l'auditoire. Lors des discussions qui suivent avec ces personnages tu obtiens des réponses (sur +10 trois, sur 7-9 une seule) à ces questions :

- est-ce que ce personnage est honnête ?
- qu'est-ce qu'il a l'intention de faire ?
- quels sont ses objectifs ?
- qu'est-ce qu'il espère que les héros fassent ?
- comment puis-je le convaincre de ___ ?

Le Guerrier



Actions communes

Agir face au danger (trait adapté + 2d6)

Quand tu essaies d'agir malgré un danger immédiat. Sur 10+ pas de soucis, sur 7-9 il y a un choix difficile, un prix à payer ou un autre problème qui se révèle.

Marchander (Renommée +2d6)

Même les héros doivent parfois s'abaisser à négocier leur pain quotidien, un toit sur leur tête ou la nature de leur ennemi. Sur 10+ l'échange est honnête, tu obtiens ce que tu veux contre une promesse à tenir. Sur 7-9 tu dois d'abord donner ou faire quelque chose.

Aider ou gêner (Lien avec le héros + 2d6)

Pour aider ou gêner un autre héros qui fait une action. Sur 10+ il reçoit +1 ou -2 sur son action. Sur 7-9 tu t'exposes au même danger.

Rencontre

Quand tu es le premier des héros à entrer en contact avec un membre d'une communauté, choisis parmi

- on te demande de tuer un "monstre" qui attaque les bêtes et les gens
- on te demande de régler leur compte à une bande de bandits
- le chef local te demande de couper quelques têtes rebelles

Gagne +1 renommée si tu acceptes honnêtement cette demande.

Le MJ y ajoutera la substance nécessaire.

Fin de séance

Choisis un autre héros qui t'a impressionné, augmente ton lien vers lui de 1. Si ça l'amène à +4 remets-le à 0 et gagne +1 renommée.

Si tu écris une anecdote de ton passé, gagne +1 renommée.

Liens avec les autres héros

			+1 renommée
--	--	--	-------------

			+1 renommée
--	--	--	-------------

Nom :

Je me déplace ...

Je me protège avec ...

Je vaincs mes ennemis grâce à ...

Renommée

				+I trait
--	--	--	--	----------

Apothéose

Quand un trait doit atteindre 5 : le héros devient un aspect d'un dieu, selon le trait, C'est probablement une victoire pour le héros.

Blessures

		-I trait
--	--	----------

Blessure grave

Quand un trait doit passer sous 0 : le héros perd définitivement le trait en question et au choix

- le héros meurt et va aux enfers (où il peut être cherché)
- un événement apocalyptique a lieu

Trait: Honneur +__ O

Défier en duel (Honneur +2d6)

Quand tu provoques le chef d'un groupe ami ou ennemi en duel :

- sur 7-9 le duel pourra être déloyal
 - si tu triches tu perds I de renommée
 - si l'ennemi triche tu prendras une blessure
- sur 10+ le duel sera loyal

Protéger (Honneur +2d6)

Des paroles rassurantes et des actes forts. Sur une réussite, un personnage menacé est rassuré et t'écoute avec bienveillance. Sur 7-9 tu dois agir face au danger qui menace ton protégé.

Si c'est un autre héros il perd une blessure, son lien vers toi augmente de I.

Trait: Force +__ O

Prendre le dessus (Force +2d6)

Lors d'un combat, 7-9 choisis 2, 10+ choisis 3 :

- tu n'es pas blessé
- les autres héros ne sont pas en danger
- un adversaire est tué
- les ennemis se rendent
- tu gagnes +I de renommée

Trait: Autorité +__ O

Exiger son dû (Autorité + 2d6)

Obtenir par la menace implicite ce qui appartient à quelqu'un d'autre ou une information secrète. Sur 10+ choisis 3, sur 7-9 choisis 2 :

- tu obtiens pour de bon ce que tu veux
- tu n'es pas blessé
- il n'y aura pas de vengeance
- tu impressionnes, effraies ou désarçonne ton ennemi

Planifier la bataille (Autorité +2d6)

Quand un combat va avoir lieu, tu peux poser des questions au MJ. Si tu prends les réponses en considération gagne +I au prochain jet. Sur 10+ trois questions, sur 7-9 une seule question parmi :

- comment éviter ce combat ?
- quelle est la meilleure entrée en matière ?
- quel adversaire semble le plus/moins dangereux ?
- à quoi devrais-je faire attention ?
- où se trouve réellement mon adversaire ?
- qui à l'avantage ici ?

L'Apprenti



Actions communes

Agir face au danger (trait adapté + 2d6)

Quand tu essaies d'agir malgré un danger immédiat. Sur 10+ pas de soucis, sur 7-9 il y a un choix difficile, un prix à payer ou un autre problème qui se révèle.

Marchander (Renommée +2d6)

Même les héros doivent parfois s'abaisser à négocier leur pain quotidien, un toit sur leur tête ou la nature de leur ennemi. Sur 10+ l'échange est honnête, tu obtiens ce que tu veux contre une promesse à tenir. Sur 7-9 tu dois d'abord donner ou faire quelque chose.

Aider ou gêner (Lien avec le héros + 2d6)

Pour aider ou gêner un autre héros qui fait une action. Sur 10+ il reçoit +1 ou -2 sur son action. Sur 7-9 tu t'exposes au même danger.

Rencontre

Quand tu es le premier des héros à entrer en contact avec un membre d'une communauté, choisis parmi

- tu ressembles étrangement à l'héritier d'un chef local
- on te prend pour une divinité locale mineure
- une mère explorée dit devant tout le monde que tu es son époux/fils disparu

Gagne +1 renommée si tu laisses croire à cette méprise. Le MJ brodera autour.

Fin de séance

Choisis un autre héros qui t'a impressionné, augmente ton lien vers lui de 1. Si ça l'amène à +4 remets-le à 0 et gagne +1 renommée.

Si tu écris une découverte intéressante faite durant la partie, tous les héros perdent leurs blessures.

Liens avec les autres héros

			+1 renommée
--	--	--	-------------

			+1 renommée
--	--	--	-------------

Nom :

Je porte toujours avec moi ...

Je m'intéresse particulièrement à ...

Je surprends les guerriers quand ...

Renommée

				+I trait
--	--	--	--	----------

Apothéose

Quand un trait doit atteindre 5 : le héros devient un aspect d'un dieu, selon le trait, C'est probablement une victoire pour le héros.

Blessures

		-I trait
--	--	----------

Blessure grave

Quand un trait doit passer sous 0 : le héros perd définitivement le trait en question et au choix

- le héros meurt et va aux enfers (où il peut être cherché)
- un événement apocalyptique a lieu

Trait: Géométrie +__ O

Ordonner le monde (Géométrie +2d6)

Tu maîtrise la logique, la géométrie, l'algèbre et autres disciplines savantes. Quand tu t'en sers pour tracer un plan tu as +I à ta prochaine action suivant ce plan. Sur un 7-9 tu n'as pas vu un élément crucial qui va te mettre en danger au moment crucial.

Se repérer (Géométrie +2d6)

Quand tu te sens perdu regarde bien autour de toi, le soleil, les étoiles, etc. Le MJ te pose quelques questions et sur un succès te donne une direction pour tes prochaines actions. Sur 10+ les détails sont précis, sur 7-9 c'est juste une idée générale.

Trait: Feu +__ O

Le métal me parle (Feu +2d6)

Quand tu examines un objet en métal tu peux lui poser des questions. Sur 10+ deux questions, sur 7-9 une seule parmi :

- qui s'est servi de cet objet en dernier avant moi ?
- qui a fabriqué ça ?
- quelles émotions a eu le précédent propriétaire ?
- quels mots ont été prononcés récemment avec cet objet ?
- qu'est-ce qu'on a fait récemment avec cet objet ?
- qu'est-ce qui ne va pas dans cet objet et comment puis-je l'arranger ?

Trait: Nature +__ O

Surtout ne pas nuire (Nature +2d6)

En l'auscultant et en sélectionnant les bonnes herbes tu soignes les blessures d'un autre personnage. Sur une réussite il est rétabli. Sur 7-9 tu agis face au danger. Dans tous les cas son lien vers toi gagne +I.

Faire boire la coupe jusqu'à la lie (Nature +2d6)

En amenant un personnage à consommer ce que tu auras préparé (boisson, plat, drogue...) tu peux lui infliger un effet de ton choix. Sur un succès choisis entre :

- il ne se lèvera plus
- il devient enragé, incontrôlable
- il dort à poings fermés
- il obéit à un ordre simple donné avec conviction

Sur 7-9 on va se douter que tu l'as empoisonné.