

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

				+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: Mémoire +__ O

Louer les héros

Connu de toutes les communautés, le barde est accueilli et peut parler devant l'assemblée du chef et des héros. Il lui est proposé le gîte et le couvert pour la nuit en échange de ses chants.

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 choisis 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

Faire une offrande (Liberté +2d6)

Quand tu scandes tes poèmes devant le sanctuaire d'un dieu il peut t'entendre. Sur 10+ il est charmé et répond à une question ouverte. Sur 7-9 il répond à une question fermée.

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 +I à son prochain jet s'il se conforme au souhait des Dieux. Sur 7-9 choisis au moins I 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 ___ ?

Conseiller (Liberté + 2d6)

Homme libre de toute fidélité, les puissants te font confiance. Quand tu conseilles un chef, sur 10+ prends 3, sur 7-9 choisis une option au choix :

- Il suit ton conseil,
- Cela n'envenime pas une situation pré-existante,
- Personne ne s'oppose à cela.

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 renommé
 - si l'ennemi triche tu prendras une blessure
- sur 10+ le duel sera loyal

Protéger

Quand tu défends un autre personnage il t'écoute et ses agresseurs te prennent pour cible.

Si c'est un autre héros, il peut agir face au danger pour désobéir, dans tous les cas son lien vers toi augmente de 1.

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

Montrer sa colère (Force +2d6)

Lors d'un combat contre un groupe d'ennemis, sur 10+ retiens 2, sur 7-9 retiens 1, sur 6- tu deviens la principale cible.

Dépense un quand tu regardes un ennemi pour qu'il ait peur et quitte le combat.

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 ?

Commander une troupe (Autorité + 2d6)

Quelques guerriers ont choisi de t'accompagner. Quand tu les commandes au cœur d'une bataille, sur 10+ retiens 3, sur 7-9 retiens 1. Puis au moment adéquat dépense un pour que tes guerriers :

- te suivent dans une attaque frontale
- tiennent bon autour de toi face à un ennemi supérieur
- se replient en bon ordre
- ne se précipitent pas sur les fuyards ou le butin
- combattent et meurent jusqu'au dernier

Sur un échec ils peuvent se retourner contre toi ou t'abandonner à la troupe adverse.

Tu peux trouver d'autres guerriers avec un peu d'effort, probablement en prenant quelques risques.

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

Tu n'es jamais perdu, sachant t'orienter grâce au soleil, aux étoiles, et tous les astres fixés aux sphères du monde. Si vraiment tu ne sais pas quoi faire demande au MJ, il aura certainement une bonne idée.

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 ?

Forger l'avenir (Feu +2d6)

Sur la route tu réfléchis, tu forges, tu fabriques. Au début de la partie, sur 10+ tu retiens 1 et +I, sur 7-9 tu retiens 1, sur 6- le MJ retient 1. A tout moment lors de la partie le MJ ou toi peut annoncer avoir l'objet idéal pour la situation, être au bon endroit au bon moment, etc. A vous de trouver une explication crédible. Si tu as retenu +I tu as +I à ta prochaine action.

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.

Apprenti

Un apprenti t'accompagne, buvant ton savoir et te soulageant de tâches simples et courtes.

S'il venait à disparaître tu pourrais en trouver un autre avec un peu d'effort, probablement en prenant quelques risques.