

Nom

Sam, Iris, Antonia, Pedr, Anwyn, Léan, Erik, Garion, Jack, Rachel, Fiona, Ethan, Ophelia, Juliette, Karl, Arda, Halric, Margaux

Peuple

Niveau

PX

Aspect

Corps :

Un peu rondouillard, un peu maigre, robuste

Regard :

Avide, interrogateur, attendrissant

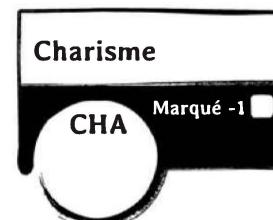
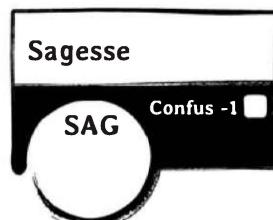
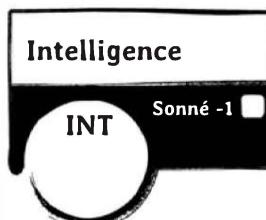
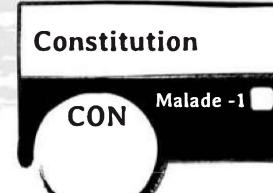
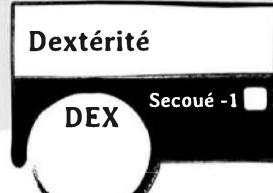
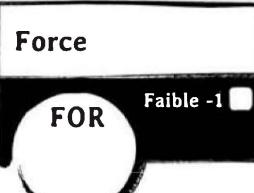
Age :

Encore un enfant, jeune et beau, plus vieux que vous le pensez

Voix :

Confiance, rieuse, effrayée

Assignez ces scores à vos caractéristiques : 15(+1), 14(+1), 12(+0), 11(+0), 8(-1), 8(-1)



Actions de départ

Potentiel de grandeur

Aucune de vos caractéristiques ne peut dépasser 17.

Quand vous obtenez un 12+ à un lancé associé à une caractéristique (exemple : 2d6+FOR) et que les cases ci-dessous ne sont pas toutes cochées, cochez une case et augmentez la caractéristique utilisée de 1 :



Quand vous cochez la seconde case, augmentez votre charge maximum de 2.

Quand vous cochez la quatrième case, augmentez votre maximum de PV de 4.

Quand vous cochez la dernière case, vos dégâts passent de d6 à d8.

Sagesse populaire

Quand vous discutez avec quelqu'un, vous pouvez lancer 2d6+SAG.

Sur 10+, retenez 2 Intuitions.

Sur 7-9, retenez 1 Intuition.

Pendant la conversation, vous pouvez dépenser 1 Intuition pour demander à son joueur de répondre sincèrement à l'une des questions suivantes :

- ❖ Que ressens-tu vraiment ?
- ❖ Que faudrait-il pour t'amener à ... ?
- ❖ Que souhaites-tu que je fasse ?
- ❖ Puis-je te faire confiance (pour ...) ?

Quand la conversation se termine, vous perdez toutes vos Intuitions restantes.

Intuitions

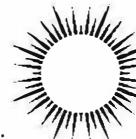


La colère est une force

Choisissez deux choses qui déclenchent votre courroux quand vous y êtes confronté :

- ❖ Cruauté, souffrance inutile
- ❖ Injustice, inégalité
- ❖ Intimidation, esclavage, oppression
- ❖ Lâcheté, trahison, égoïsme
- ❖ Menaces envers vos proches
- ❖ Perversions de la nature
- ❖ Spoliation de la beauté et de l'innocence
- ❖ Violence envers les enfants, les animaux et les innocents

Révoltes



Quand votre courroux se déclenche, retenez 3 Révoltes.

Quand vous agissez contre la cause de votre courroux, vous pouvez dépenser 1 Révolte pour :

- ❖ Agir malgré la douleur, la peur ou le doute.
- ❖ Prendre votre ennemi au dépourvu en agissant soudainement et avec conviction.
- ❖ Ajouter les marqueurs puissant et +1d6 dégâts à votre prochaine attaque.
- ❖ Tenir bon, garder votre position, votre sang-froid malgré ce qui vous arrive.
- ❖ Inspire quelqu'un et le pousser à suivre votre exemple.

Quand la cause de votre courroux disparaît, vous perdez toutes vos retenues de Révoltes.

Feu intérieur

Quand vous avez suffisamment de PX pour passer au niveau supérieur, vous pouvez dépenser 2 PX après n'importe quel lancé de dé pour y ajouter un bonus de +1 (vous ne pouvez le faire qu'une fois par lancé).

héros en devenir

Niveau

PX

Armure

Max (10+Constitution)



Points de Vie

Max (6+Constitution)



d6

d8

Dégâts

Alignement

Neutre : Profiter de l'affection de quelqu'un qui vous attire.

Impressionner un groupe de spectateurs par votre bravoure.

Chaotique : Provoquer des problèmes en touchant ou voyant quelque chose que vous n'auriez pas dû.

Faire l'expérience d'un nouveau frisson ou d'un nouveau défi.

Bon : Souffrir ou endurer une difficulté à la place d'un autre.

Apporter de l'aide ou du réconfort à un PNJ dans le besoin.

Loyal : Punir ou capturer un criminel ou un malfaiteur.

Tenir une promesse importante.

Historique

Jeunesse impétueuse

Quand vous agissez de manière imprudente en vous donnant à fond, lancez 1d8+1d6 au lieu de 2d6. Si le d6 est supérieur au d8, le MJ ajoutera une complication ou des retombées causées par votre imprudence ou votre exubérance (et en cas d'échec, attendez-vous au pire). En fin de session, marquez 1 PX si votre nature passionnée a causé des ennuis à vous ou vos proches.

Destinée (choisissez-la au verso)

Vous êtes destiné à accomplir de grandes choses. En fin de session, si vous avez appris quelque chose à propos de votre destinée, marquez 1 PX. Quand vous poussez votre dernier soupir, si vous pensez ne pas encore avoir réalisé votre destinée, ajoutez +2 à votre lancé et traitez tout 6- comme un 7-9.

Traumatisme (choisissez-le au verso)

Vous meniez autrefois une vie simple, mais un terrible évènement a tout changé. Choisissez deux actions d'alignement au lieu d'une seule (elles peuvent être d'alignements différents). En fin de session, vous marquez 1 PX par action réalisée. Vous pouvez utiliser l'action Feu intérieur quand vous n'avez pas assez de PX pour passer au niveau supérieur.

Liens



❖ ... ne m'inspire pas confiance. J'essaie de l'éviter.

❖ ... tiens à moi. Je serai toujours honnête avec lui.

❖ J'ai déçu Je dois regagner son respect.

❖ J'ai juré de guider et de protéger



Equipement

Nom

Util. Poids



Equipement de départ :

Choisissez quatre lots :

- Epée familiale (proche, +1 dégâts, 1 poids)
- Arc de chasse (courte, longue, 1 poids)
- Carquois et flèches (3 munitions, 1 poids)
- Epieu (allonge, 1 poids)
- Armure de cuir (1 armure, porté, 1 poids)
- Rations (5 utilisations, 1 poids)
- Matériel d'aventurier (5 utilisations, 1 poids)
- 1 potion de soins (+10 PV, 0 poids)
- Bandages (3 utilisations, +4 PV, lent, 0 poids)
- 1 antidote (0 poids)
- Sac de bouquins (5 utilisations, 2 poids)
- 10 po

Traumatisme :

- Quelqu'un a donné sa vie pour vous sauver.
- Vous êtes tombé sur un sombre et terrible mystère.
- Un être cher a été tué, kidnappé ou réduit en esclavage.
- Votre idole s'est sacrifiée pour sauver un grand nombre d'entre vous.
- Vous avez fait une terrible erreur et vous devez vous racheter.

Nature de votre destinée :

dieux, démons, détruire, eau, feu, fées guerre, héritage, libérer, marque de naissance, obscurité, protéger, prédiction, renaissance, restaurer, révélation récente, sang, unifier

Actions avancées

Quand vous gagnez un niveau, choisissez l'une de ces actions :

 La meilleure part de la valeur

Quand vous êtes en sous-nombre ou que vous faites face à ennemi qui est plus grand que vous, vous avez +1 pour vous cacher, vous échapper ou vous faufilez à travers eux.

 J'ai été renversé...

Quand vous subissez des dégâts malgré tous vos efforts pour les éviter, vous pouvez diminuer de moitié les dégâts en choisissant une option de la liste suivante :

- ❖ Vous trébuchez, perdez votre position ou votre prise.
- ❖ Quelque chose sur vous se brise.
- ❖ Vous êtes mis hors jeu pendant un moment.

Quel que soit votre choix, le MJ vous en décrira les détails.

 Derrière toi !

Quand un autre PJ vous sauve d'un danger, vous marquez 1 PX.

 Esprit curieux

Quand vous recherchez et obtenez un conseil honnête de quelqu'un, vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de ce conseil.

 Sous-estimé

Tant que vous ne leur exprimez pas d'hostilité manifeste, aucun ennemi ne vous traite comme une menace. Vous avez +1 la première fois que vous agissez contre une ennemi qui vous a sous-estimé.

 La vérité qui blesse

Quand vous avez déclaré avec honnêteté à un autre PJ qu'il est dans l'erreur, il prend -1 continu contre vous jusqu'à ce que la situation soit réglée.

 Volonté de fer

Quand vous êtes l'objet d'un contrôle mental ou magique qui influence vos sentiments, vous pouvez choisir de subir 1d4 dégâts (*ignore l'armure*) et d'ignorer cette influence.

 Plein de ressources

Quand le MJ a fini de décrire les conséquences de l'un de vos 6- à un test de *Défier le danger*, vous pouvez lui poser une question de la liste de l'action *Discerner la réalité*. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

 Parler vrai

Quand vous demandez à quelqu'un de faire ce qui est clairement juste et approprié, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, il choisit une option dans la liste suivante :

- ❖ Faire ce qui est juste et approprié, maintenant ou le plus tôt possible.
- ❖ Vous insulter, vous réprimander ou se moquer de votre naïveté. Vous avez +1 continu contre lui jusqu'à ce qu'il se repente.

Sur 7-9, il choisit une option parmi la liste du 10+, à laquelle s'ajoute l'option suivante :

- ❖ Mentir, se trouver des excuses, gagner du temps ou se défausser de ses responsabilités. Vous avez +1 à votre prochaine action contre lui.

 Multiclasse - Dilettante

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme étant d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes.

 Imperturbable*

Remplace : La meilleure part de la valeur

Quand vous êtes en sous-nombre ou que vous faites face à ennemi qui est plus grand que vous, vous avez +1 amure et infligez +1d6 dégâts.

 ... mais je me suis relevé*

Requiert : J'ai été renversé...

Quand vous perdez des PV ou gagnez un handicap, vous prenez +1 à suivre à votre prochaine action contre ce qui l'a causé et votre prochaine attaque lui inflige +1d4 dégâts.

 Il nous faut un héros*

Remplace : Derrière toi !

Quand vous vous jetez au milieu du danger pour sauver quelqu'un, retenez 3 comme si vous aviez obtenu 10+ à l'action *Défendre*. Vous pouvez les dépenser (1 pour 1) comme des retenues habituelles de *Défendre*. Ajoutez les options suivantes à liste de l'action *Défendre* :

- ❖ Capter l'attention de celui que vous protégez.
- ❖ Donner à celui que vous protégez une opportunité de s'échapper.

 La voix de l'expérience*

Remplace : Esprit curieux

Quand un autre PJ vous demande un conseil et que vous lui indiquez ce qui vous semble être la meilleure marche à suivre, il a +1 à sa prochaine action qui tient compte de ce conseil.

Quand vous exprimez un conseil à un PNJ réceptif, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, il suit votre conseil au mieux de leurs capacités. Sur 7-9, il trébuche ou hésite à moins que vous ne le souteniez ou lui montriez le chemin.

 Une force à prendre en compte*

Remplace : Sous-estimé

A sa simple vue, toute créature mortelle douée d'intelligence sait instinctivement qu'elle a affaire à une puissance non négligeable et vous traite en conséquence. Quand vous *défiez le danger*, sur 12+, vous renvoyez le danger d'où il vient (le MJ vous dira comment).

 Un ami de confiance*

Remplace : La vérité qui blesse

Quand vous avez déclaré avec honnêteté à un autre PJ qu'il est dans l'erreur, il prend -1 à continu contre vous jusqu'à ce que la situation soit réglée. De plus, il gagne +1 à son prochain jet pour réparer son erreur.

 Coriace*

Quand il vous reste 5 PV ou moins, vous avez +1 à toutes vos actions (y compris *Dernier soupir*).

 Un petit souvenir

Quand vous dépensez des retenues de l'action *Défendre* pour infliger des dégâts, vous infligez +1d4 dégâts et balafréz, marquez ou affaiblissez votre adversaire d'une manière ou d'une autre.

 Multiclasse - Initié

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme étant d'un niveau inférieur lors de votre choix.

 Multiclasse - Maître

Choisissez une action d'une autre classe. Vous êtes considéré comme étant d'un niveau inférieur lors de votre choix.

Condition de départ

Vous avez survécu à une plongée dans Mimihihsbrühne, au cœur de la Vallée de Glacesource. Que les géants de givre vous considèrent comme des leurs ou non, il en demeurent qu'en votre sang circule désormais le froid.

La prochaine fois que vous montez de niveau, vous pouvez choisir de gagner cette spécialisation au lieu d'une action de votre classe.

Notes

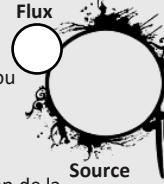
Actions de départ

Enfant de l'hiver

Le froid n'a désormais plus aucun effet physique sur vous, car les esprits de la glace sont devenus vos frères. Vous pouvez voir à travers le blizzard, le grésil et le brouillard comme s'il s'agissait d'un jour dégagé. Toutefois, c'est désormais le grand soleil et la chaleur qui vous mettent mal à l'aise : vous avez -1 à suivre pour utiliser les pouvoirs liés à votre *Source* lorsqu'il fait vraiment chaud (plein été, près d'un feu, etc.)

Le Froid circule en moi

Choisissez une caractéristique parmi la Constitution, la Sagesse ou l'Intelligence. Cette dernière deviendra la *Source* de vos pouvoirs du froid.



- ❖ Lorsque vous cochez le handicap de la caractéristique correspondant à votre *Source*, cochez également la case *Flux* ci-dessus.
- ❖ Lorsqu'une action vous demande de cocher une case *Flux*, cochez également le handicap correspondant à la caractéristique de votre *Source*. Lorsque vous *dressez le camp*, décochez vos cases *Flux*.

Actions avancées

Quand vous gagnez un niveau, vous pouvez choisir l'une de ces actions au lieu d'une action de votre classe :

Toucher hivernal

Vous êtes l'incarnation de l'hiver lui-même, un froid intense s'échappe des pores de votre peau. Quel que soit l'endroit où vos aventures vous mènent, la neige vous suivra et ce quelle que soit la saison ou le climat local. Votre simple contact peut causer des engelures ; vos mains possèdent désormais les marqueurs *affaiblissant* et *glaçant*.

Etreinte de Mimihir

Vos mains gagnent le marqueur *glaçant*. Lorsque vous étreignez un ennemi et faites appel à vos pouvoirs pour le geler, lancez 2d6+*Source*.

- ❖ Sur 10+, l'ennemi est *figé sur place* et subit 1d8 de dégâts.
- ❖ Sur 7-9, l'ennemi est gelé ou subit les dégâts. Dans les deux cas, le gel ne dure que quelques instants.

Peau de givre

Votre peau, ou du moins une partie, a l'aspect du cristal : scintillante, tandis que vos veines sont bleutées.

- ❖ Vous avez +1 armure tant qu'il vous reste une case *Flux* non cochée.
- ❖ Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez cocher une case *Flux* pour réduire ces dégâts de 1d6.

Règne des neiges

Vous êtes capable de générer et modeler la glace pour en faire une arme, un obstacle, etc. Vous pouvez *tirer une Salve* en projetant un pic de glace, en lançant 2d6+*Source* au lieu de 2d6+DEX. Tant qu'il vous reste une case *Flux* non cochée, ces projectiles possèdent les marqueurs *glaçant* et *perforant* 2.

Maîtrise du flux

Vous contrôlez vos pouvoirs avec plus d'aisance et ressentez le froid qui circule en vous.

- ❖ Lorsque vous cochez le handicap de la caractéristique correspondant à votre *Source*, vous pouvez cocher une case *Flux* à la place.
- ❖ Lorsque vous cochez une case *Flux*, vous n'avez plus besoin de cocher également le handicap correspondant à la caractéristique de votre *Source*.

Nul danger n'égale l'hiver

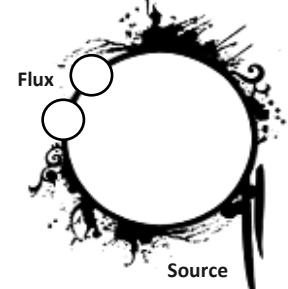
Lorsque vous *défiez le danger*, vous pouvez cocher une case *Flux* afin de gagner +1 à suivre (vous pouvez utiliser ce don après avoir lancé les dés).

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

Source de pouvoir

Requiert : Maîtrise du Flux
Vous possédez deux cases de *Flux* au lieu d'une seule.

Vous pouvez cocher le handicap lié à votre *Source* afin de décocher une case de *Flux*, et inversement.



Déchaîner le blizzard

À tout moment où vous allez infliger vos dégâts, vous pouvez cocher une case *Flux* pour infliger le maximum. Vous devez choisir d'utiliser ce don avant de lancer les dés. Cette attaque possède alors également les marqueurs *dévastateur*, *puissant* et *ignore l'armure*.

Le Bras de Glacesource

Requiert : Etreinte de Mimihir
Votre simple contact peut causer des engelures ; vos mains possèdent désormais les marqueurs *affaiblissant* et *glaçant*.

Vous pouvez ajouter le marqueur *Dévastateur* à votre action Etreinte de Mimihir. Augmentez ses dégâts à 1d10. Le gel dure jusqu'à ce que vous décidiez de l'arrêter ou que vous cessiez votre étreinte pendant quelques dizaines de secondes.

Se nourrir du froid

Lorsque vous cochez une case *Flux*, soignez vous d'1d8 dégâts.

Peau de cristal

Requiert : Peau de Givre
Vous avez +2 armure tant qu'il vous reste une case *Flux* non cochée.

- ❖ Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez cocher une case *Flux* pour annuler ces dégâts.